TCL
The Creative Life

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

TCL
The Creative Life

E la neutralità delle piattaforme chi la difende?

Uno dei principi fondanti di Internet è quello della neutralità della rete: i fornitori di connettività - dicono i padri fondatori della cyber-cultura – devono trattare tutto il traffico in maniera analoga, senza favorire questo o quel servizio e senza penalizzare o addirittura filtrare i servizi "nemici". Se così non fosse, si potrebbe creare un mercato tra fornitori di servizi e fornitori di connettività teso a creare accordi per avere corsie preferenziali per sé o per porre freni alla concorrenza. Ne deriverebbe un grande danno alla libertà degli utenti e di Internet, tanto più che probabilmente accordi di questo tipo non sarebbero neppure pubblici e quindi semplicemente gli utenti, stufi di servizi troppo lenti, finirebbero spontaneamente (seppur indotti) ad aderire ai servizi più veloci.

La questione è fortemente dibattuta e la difesa della net neutrality è oramai uno dei grandi paletti oltre i quali gli intellettuali di Internet non sono disposti - giustamente - ad arretrare. E questo malgrado le potentissime pressioni delle telecom. Il panorama dell'elettronica di consumo e dell'entertainment - purtroppo - non può contare su un "vaccino" analogo contro gli abusi di posizione dominante e i tentativi di avere una sorta di predominio induttivo sulle scelte degli utenti. Facciamo alcuni esempi:

• **La vicenda XDome** - Chi ricorda la questione del decoder unico? Per legge in Italia, dopo anni di confusione, si sarebbe dovuta favorire la nascita del decoder unico, grazie al quale un utente avrebbe potuto scegliere a quale servizio televisivo aderire, a pagamento o no, senza cambiare continuamente hardware. in molti ritennero che si trattasse solo di un sogno del legislatore e che un decoder unico fosse tecnologicamente irrealizzabile. L'italiana XDome, invece, dopo una lunga vertenza legale con SKY, riuscì a realizzarlo: con lo stesso decoder era possibile vedere le trasmissioni digitali terrestri e satellitari gratuite, e per gli abbonati sia i canali SKY che quelli Mediaset Premium. Non solo il legislatore non ha favorito l'adozione di questo decoder e lo sviluppo di un mercato di prodotti analoghi, ma ha lasciato colpevolmente che il progetto XDome fallisse. Non senza soddisfazione di SKY, che così ha potuto continuare a decidere autonomamente quali canali satellitari (anche free) i propri clienti possono vedere e quali no, semplicemente perché non inseriti (o mal inseriti) nella numerazione del proprio decoder.

• **Le app SKY Go e Premium Play** - Più recentemente DDAY.it ha parlato delle esclusive sulle app SKY Go e Premium Play in ambito Android. Per diverso tempo queste app sono state rese disponibili solo per i device Samsung. Si diceva che fosse una questione di "sicurezza". Non era vero: si trattava solo di un accordo tra Samsung (che ha il vizio di chiedere sempre l'esclusiva ai produttori di app sia per device che per smart TV) e i broadcaster. Insomma, chi non avesse comperato un tablet Samsung ma un altro apparecchio altrettanto valido e potente di altra marca, non avrebbe potuto fruire di servizi ai quali peraltro era abbonato pagante.

- **Serie A e Champions separate** - Un'altra grave stortura la vedremo con la prossima stagione calcistica. Se non cambierà nulla nel frattempo, per la prima volta nella breve storia della pay TV in Italia ci sarà una separazione netta dei due più importanti eventi della stagione: il campionato su SKY e la Champions League su Mediaset Premium. L'appassionato di calcio cosa dovrebbe fare? Sottoscrivere entrambi gli abbonamenti? Insomma, il tema della neutralità della rete è importantissimo e centrale. Ma non deve essere confinato solo a Internet: nella "rete" intesa in senso allargato rientrano anche i device e le piattaforme, la cui neutralità è altrettanto centrale ma non è difesa da nessuno, con le associazioni dei consumatori spesso silenti. Anzi, quasi sempre, queste "manovre" avvengono alla luce del sole e, non solo nessuno si indigna, ma anzi vengono considerate normali dinamiche commerciali.

Gianfranco GIARDINA

Yotaphone 2 in Italia: finalmente qualcosa di nuovo 11

Cortana ora parla anche italiano 13

Seagate lancia l'hard disk 8 TB low cost 19

Servizi esteri acquistati online da gennaio si applica l'IVA italiana

La nuova normativa europea sull'e-commerce diretto prevede l'applicazione dell'IVA con l'aliquota del Paese dell'acquirente e non più quella del venditore

02

Android TV, ci siamo (forse)

Google ha rilasciato l'applicazione per gestire i tuner integrati nei dispositivi
I primi TV stanno arrivando, li vedremo al CES ma l'Italia potrebbe restare fuori

05

Droni giocattolo: le regole da rispettare per farli volare

L'Enac ha regolamentato l'uso dei mezzi aerei a pilotaggio remoto, vi spieghiamo tutto in una breve guida

15

IN PROVA

21

Galaxy Tab S
È il vero iPad killer?

25

Panasonic DMC-GM5
Mirrorless ultra small

27

JVC GZ-R10
qualità-prezzo al top

torna al sommario

TCL
The Creative Life

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

TCL
The Creative Life

MERCATO Cambiano i prezzi dell'e-commerce diretto che in Italia vengono ora ivati al 22%

Acquisti digitali: da gennaio cambia tutto

La normativa europea prevede l'applicazione dell'IVA con l'aliquota del paese dell'acquirente

di Roberto PEZZALI

Dal 1 gennaio 2015 all'interno dell'Unione Europea saranno in vigore le nuove normative che regolano il commercio diretto, ovvero l'e-commerce che si occupa principalmente di beni non materiali, dalle app ai software, allo streaming per finire con gli abbonamenti ai vari servizi.

La regola è semplice, ma ha un impatto abbastanza importante su chi è abituato a sfruttare questi servizi: fino ad oggi chi acquistava servizi all'estero pagava il servizio con l'IVA del Paese del fornitore, dal 1° gennaio invece pagherà il servizio con applicata l'IVA del suo Paese di residenza. In questo periodo molte aziende stanno iniziando a segnalare ai propri clienti le variazioni dei termini del servizio e anche di alcuni costi: Skype, ad esempio, applicherà aumenti del 7% dato che ora si calcola tutto sull'IVA del 15% del Lussemburgo.

La normativa si applicherà anche agli affitti su Airbnb: se fino al 31 dicembre l'IVA sarà calcolata al 23%, essendo il quartier generale sito a Dublino, dal 1° gennaio Airbnb ricalcolerà automaticamente l'IVA in base al Paese di residenza dell'ospite.

Rientrano nella legge anche app di smartphone e tablet: comprando un'app dell'AppStore un italiano pagherà l'IVA al 22% ma è probabile che per una questione di arrotondamenti la percezione di eventuali variazioni sarà minima.

Se cambia il regolamento da parte del consumatore cambia anche per chi vende servizi. Ci riferiamo, ad esempio, ad aziende e privati che realizzano applicazioni: in quel caso devono calcolare l'IVA a seconda del Paese di appartenenza dell'acquirente.

Una grossa rivoluzione colpisce, invece, chi sviluppa app Android: teoricamente uno sviluppatore sarebbe tenuto dal 1° di gennaio a gestire un'aliquota IVA differente a seconda di chi scarica l'app, così Google per semplificare la cosa ha deciso che gestirà direttamente l'IVA.

Attualmente, se uno sviluppatore realizza un'app da vendere a 2 euro su Google Play, riceve da Google 1.40 euro (60 centesimi li trattiene Google come sua percentuale) ed è poi suo dovere pagare su quel guadagno le imposte al suo Paese. Ora non più: uno sviluppatore italiano riceve da Google circa 1.15 euro e Google, oltre a trattenere la sua percentuale, trattiene anche le tasse già calcolate a seconda del Paese di chi scarica versandole poi al Paese di appartenenza. Una piccola rivoluzione fiscale, anche perché fino ad oggi la dichiarazione di quei guadagni è legata all'onesta delle persone, e questo genera indubbiamente un po' di evasione.

La nuova normativa europea vale solo ed esclusivamente per transazioni B2C, quindi da aziende a consumatori finali, non da aziende ad aziende o liberi professionisti. Inoltre, non si applica per i beni fisici: quando si compra un DVD su Amazon.fr si paga l'IVA francese.

Se a gennaio, quindi, dovesse aumentare leggermente il prezzo di qualche servizio a cui siamo abbonati non bisogna fare nessun allarmismo: non è colpa dei vari Skype, Amazon, Apple e soci ma solo della nuova normativa europea.

La comunicazione inviata da Skype ai propri clienti

Variazioni IVA per i clienti UE

Salve, dall'1 gennaio 2015 apporteremo alcune variazioni relative all'addebito IVA per i clienti residenti nell'Unione Europea (UE).

Cosa cambierà?

Dall'inizio di gennaio 2015, l'addebito IVA verrà effettuato in base all'aliquota del paese di residenza (attualmente l'aliquota è del 15%).

Inoltre, potrebbe esservi un piccolo aumento nelle tariffe con tasse incluse per le chiamate a consumo. In che modo questa variazione interesserà gli abbonamenti Skype ricorrenti?

Se possiedi un abbonamento Skype ricorrente, il pagamento dopo l'1 gennaio 2015 comprenderà l'IVA con l'aliquota del paese di residenza.

Esempio per un paese con IVA al 20%:

Prima dell'1 gennaio 2015, un abbonamento costa €5,75 (abbonamento €5 più €0,75 di IVA al 15%).

Dopo l'1 gennaio 2015, lo stesso abbonamento costerà €6 (abbonamento €5 più €1 di IVA al 20%)."

L'attacco a Sony Pictures è l'hack più grande della storia

I film inediti diffusi in rete sono solo l'inizio E la Corea del Nord non smentisce il suo coinvolgimento

di Paolo CENTOFANTI

C'è chi dice che sia una sofisticata rappresaglia del governo della Corea del Nord che non ha gradito l'imminente commedia *The Interview*, prodotta da Sony Pictures, in cui si pianifica un attentato al dittatore Kim Jong-Un. Sta di fatto che l'*hacking dei sistemi informatici di Sony Pictures* rischia di passare alla storia come il furto di dati più clamoroso di tutti i tempi, per entità delle informazioni trafugate e danno a un'azienda. I "Guardiani della Pace", così come si sono autodefiniti gli hacker che hanno effettuato il colpo, hanno diffuso in rete ben 40 GB di dati riservati: sceneggiature inedite di film e serie tv, stipendi di 6800 dipendenti, contratti dei dirigenti con dettagli di performance e bonus economici, informazioni sui meeting riservati per gli accordi di distribuzione, password dei dipendenti e persino i dati completi delle carte di credito dei manager e i certificati medici di chi è stato in malattia. Il danno è enorme, con una rete informatica da rifare da zero. Non che il dipartimento IT di Sony Pictures non abbia le sue colpe. A quanto pare i 40 GB di dati sensibili erano ospitati su server non sicuri, senza crittografia o password di protezione. Il problema è che si tratta di una minima parte dei dati in possesso degli hacker, visto che si parla di 100 Terabyte di documenti sottratti dalla rete di Sony Pictures. In una lettera ai dipendenti, Sony Pictures avvisa i suoi di considerare violate tutte le informazioni di cui l'azienda è in possesso. Tornando alle speculazioni sullo "zampino" della Corea del Nord, un portavoce *si è limitato a rispondere alla BBC* con un inquietante "aspettate e vedrete". Non esattamente una smentita.

TCL
The Creative Life

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

TCL
The Creative Life

MERCATO Il nuovo sistema di e-ticketing sfrutta il pagamento tramite PayPal o carta di credito

ATM Milano lancia il biglietto via smartphone

L'app dell'azienda milanese dei trasporti permette di convalidare i biglietti dallo smartphone
A causa della manutenzione eseguita ai server, il servizio è però partito con un passo falso

di Paolo CENTOFANTI

Il gestore dei mezzi pubblici milanesi, ATM, ha lanciato una nuova versione dell'app per smartphone Android, iOS e Windows Phone che, oltre alle consuete funzioni di informazioni sullo stato della rete e guida per il raggiungimento della propria destinazione, ha aggiunto anche la possibilità di acquistare biglietti direttamente dall'app. Il sistema di e-ticketing è molto semplice da utilizzare sulla rete di superficie e un po' più complicato per quanto riguarda la metropolitana, e il pagamento avviene tramite PayPal o normale carta di credito. È comunque una bella novità, ma il lancio del servizio non è andato del tutto liscio come l'olio. Il problema è che quando si acquistano i biglietti questi non sono memorizzati sul telefono, ma associati al proprio account ATM e pertanto occorre, per visualizzarli e soprattutto convalidarli, una connessione ai server del servizio e naturalmente lo smartphone deve essere collegato a Internet. Purtroppo nei primi giorni di servizio, la rete di ATM non era ancora pronta e ha presentato dei problemi che di fatto hanno reso inutilizzabili il servizio e i biglietti legittimamente acquistati. Due i problemi principali che abbiamo riscontrato. Il primo è che la convalida (che andrebbe effettuata quando si sale sul mezzo di superficie) non ha funzionato producendo un messaggio di errore, a seguito del quale i biglietti sparivano dall'app. In secondo luogo, quando si entra in metropolitana e si immette nelle biglietterie automatiche il codice per stampare i biglietti cartacei necessari per passare i tornelli, si è presentato lo stesso problema di comunicazione con i server ATM, impedendo così la loro stampa. Nel nostro caso ci sono voluti cinque tentativi e senza la possibilità di contare sull'assistenza del personale di stazione, visto che questo è totalmente all'oscuro della possibilità di acquistare i biglietti via smartphone.

Nel momento in cui scriviamo, i biglietti sono tornati nella nostra app, ma è emerso un terzo problema: i biglietti, infatti, risultano scaduti, visto che l'app ci dice che sono stati convalidati nel lontano 1997 e quindi non utilizzabili, nonostante compaiano nella lista dei titoli di viaggio ancora validi a nostra disposizione sull'app. Abbiamo contattato ATM che ci ha confermato che nella giornata del 3 dicembre ci sono stati degli interventi sui sistemi di rete che hanno portato ai malfunzionamenti di cui siamo stati testimoni. Secondo l'azienda adesso i biglietti acquistati dovrebbero funzionare senza problemi, mentre abbiamo sollecitato una verifica sul caso dei biglietti che risultano erroneamente scaduti. L'errore si dovrebbe presentare solo per chi ha acquistato dei biglietti nella giornata del 3 dicembre e, nonostante il messaggio d'errore, i documenti di viaggio sono comunque validi. Per risolvere il problema abbiamo verificato che basta disinstallare l'app dallo smartphone e riscaricarla dallo store: una volta immesse le proprie credenziali tutto torna nella norma.

MERCATO Al momento il servizio sarebbe limitato a New York

Amazon consegna pacchi in un'ora Il segreto? Il corriere è in bicicletta

di V. R. BARASSI

A lanciare "la bomba" è stato il Wall Street Journal che, citando fonti autorevoli della Grande Mela, ha pubblicato un articolo in cui viene anticipata la prossima frontiera delle consegne ultra-rapide effettuate da Amazon, azienda pronta a stupire ancora una volta (*ricordate i droni?*). Il colosso dell'e-commerce, infatti, avrebbe da poco iniziato a testare a New York City il servizio Amazon Prime Now il quale garantirà ai sottoscrittori (per ora selezionati direttamente da Amazon) consegne in meno di un'ora - dall'invio dell'ordine al suono del campanello - in tutta Manhattan. Il segreto? Mettere il corriere su una bicicletta. Il WSJ è riuscito a scoprire che Amazon e alcuni dei suoi corrieri avrebbero assoldato una folta schiera di "ciclisti" per effettuare consegne a New York. I neo assunti avrebbero accettato contratti da 15 dollari americani all'ora con turni da 8 ore ciascuno; niente male per un po' di sana attività fisica! Per il momento Amazon ha preferito non commentare la notizia ma presto potrebbe arrivare l'ufficialità: dopo i droni, sarà questa la nuova sfida di Amazon?

Microsoft inaugura i pagamenti in bitcoin

Bill Gates non l'ha mai nascosto: lui crede moltissimo nei Bitcoin ed è sua convinzione che presto questi entreranno di prepotenza nell'economia reale. A onor del vero, anche se non ufficialmente, con 5 miliardi di dollari circolanti in bitcoin l'ipotesi è già realtà; nei sistemi fiscali più liberali, alcune aziende hanno già deciso di accettare pagamenti in bitcoin. Ultima arrivata in questo panorama è Microsoft, che ha ufficialmente annunciato di aver aperto ai bitcoin i suoi store Windows, Windows Phone, Xbox Games, Xbox Music e Xbox Video. Al momento la funzionalità è disponibile solo per gli utenti americani ed è garantita da BitPay, un'autorità nel mondo dei pagamenti in bitcoin. Per il momento sarà possibile acquistare solamente beni digitali (niente Lumia o Surface, insomma) e per effettuare operazioni bisognerà prima aggiungere credito tramite una procedura non intuitiva (con accrediti massimi di 100 dollari e niente rimborsi). Per facilitare le operazioni, Microsoft ha pubblicato una guida dedicata; chissà se un giorno potremo leggerla anche in italiano.

DDAY.it MAGAZINE
ESTRATTO DAL QUOTIDIANO ONLINE
www.DDAY.it
Registrazione Tribunale di Milano
n. 416 del 28 settembre 2009
DIRETTORE RESPONSABILE
Gianfranco Giardina
EDITING
Claudio Stellari
Simona Zucca
Maria Chiara Candiago
Alessandra Lojacono
EDITORE
Scripta Manent Servizi Editoriali srl
via Gallarate, 76 - 20151 Milano
P.I. 11967100154
PER INFORMAZIONI
dday@dday.it
PER LA PUBBLICITÀ
adv@dday.it

TCL
The Creative Life

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

TCL
The Creative Life

TV E VIDEO Il nuovo display OLED entrerà in produzione nel 2015 e verrà utilizzato dai TV LG

LG: al CES il primo display OLED 55'' 8K?

Secondo alcuni rumor, il nome in codice è Mabinogion e ha una risoluzione di 7680x4320

di Emanuele VILLA

Secondo alcune fonti interne all'azienda, LG Display ha appena spedito almeno un esemplare di schermo 55'' 8K a Las Vegas, dove sono iniziati i preparativi per la fiera più importante dell'anno. Sempre secondo le stesse fonti, il prototipo è in fase di test da metà novembre e i risultati incoraggianti in termini di qualità d'immagine hanno convinto i dirigenti LG a presentarlo al pubblico ad inizio 2015. Il suo nome in codice è Mabinogion, offre una risoluzione di 7680 x 4320 pixel, più di 33 milioni di punti per una densità di 160 ppi e fa uso della "tradizionale" tecnologia LG con subpixel bianco (WRGB), il che farebbe pensare che si tratti di un OLED. Confermata sul campo, la notizia sarebbe molto importante sotto diversi fronti: come avanzamento tecnologico in sé, per il fatto che si tratterebbe di un 8K OLED di dimensioni "normali" e per il fatto che il prodotto verrà messo in produzione subito dopo il CES, per una commercializzazione nel corso dell'anno. Resta il problema delle sorgenti, non ancora risolto in ambito Ultra HD e neppure ipotizzato in ambito 8K, ma per quello c'è tempo. Ovviamente impossibile conoscere la destinazione geografica del prodotto né tantomeno un possibile prezzo, ma si sa che il pannello è in grado di garantire 500 nits di luminosità e che come sorgente è stata usata (in fase di sviluppo) una GPU Nvidia anch'essa in fase di sviluppo e non ancora disponibile in commercio. Per la conferma (o smentita) è ormai questione di poco.

TV E VIDEO Nuovo piattaforma Smart TV in vista, neppure questa volta si passa a Android TV

Samsung cambia Smart TV: si passa a Tizen

Samsung ha rilasciato agli sviluppatori Tizen Smart TV SDK come "main platform" per il 2015

di Roberto PEZZALI

Samsung è pronta ad un nuovo cambio della sua piattaforma Smart TV: da qualche settimana infatti *è disponibile l'SDK 1.0 di Tizen Smart TV* che permetterà agli sviluppatori di creare applicazioni per quella che viene definita la main platform per il 2015. Con il Consumer Electronic Show alle porte sembra ormai chiaro l'obiettivo di Samsung per il prossimo anno: spingere lo schermo curvo, migliorare la qualità aggiungendo con un pannello Quantum Dots e rivedere interamente il software passando alla soluzione che a Samsung più piace, Tizen. Al momento non è dato sapere quali saranno le novità della nuova gamma di TV sotto il profilo dell'interattività: l'SDK integra solo un paio di applicazioni dimostrative oltre alle funzionalità delle Smart TV 2014. Fortunatamente Samsung ha creato anche uno strumento di migrazione per le vecchie app: il passaggio così al nuovo sistema per le aziende dovrebbe essere indolore. Quello delle Smart TV è sempre stato un affare complicato: interfacce lente, macchinose e spesso inutili non hanno contribuito a sviluppare quella che in fin dei conti non era un'idea malvagia. Samsung ora ci prova con Tizen, e lo fa nel momento in cui Google rispolvera Android TV: il 2015 è l'anno della verità, se anche con Google e Tizen non si riuscirà a realizzare un prodotto completo e vincente è meglio tornare a fare TV stupide, che costano anche meno.

La Svizzera passa all'HD (e spegne l'SD)

Dal 29 febbraio 2016 la TV Svizzera spegnerà i canali a definizione standard e passerà all'alta definizione su satellite Noi restiamo a guardare, imbrigliati dal digitale terrestre e da tutti i suoi limiti

di Roberto PEZZALI

La Svizzera ha deciso: passa all'alta definizione e prevede di abbandonare, almeno per il satellite, la definizione standard. La migrazione, iniziata il 29 febbraio 2012, terminerà il 29 febbraio 2016 quando cesseranno le trasmissioni in SD per RSI LA 1, RSI LA 2, SRF 1, SRF zwei, SRF info, RTS Un e RTS Deux. La TV Svizzera batte la Rai (non che ci volesse molto) e guarda al futuro con la campagna «Scegli HD: brillante, come te». I cittadini svizzeri avranno ancora un anno di tempo per attrezzarsi con un decoder HD, anche se pare che quasi tutti ormai siano in grado di ricevere segnali in alta definizione.

Quella del nostro vicino è una scelta facilitata anche dalla decisione di utilizzare il satellite come piattaforma principe: il digitale terrestre resta infatti la seconda scelta ed è escluso dalla migrazione per l'eccessiva banda richiesta. Al momento, infatti, la Svizzera in digitale terrestre trasmette al massimo 4 canali SD per mux ed esclude un eventuale passaggio al DVB-T2: il satellite offre più garanzie.

L'Italia resta a guardare, e il DVB-T sembra ormai più una prigione per le nuove tecnologie che una possibilità; neppure un passaggio al DVB-T2 con HEVC sarebbe risolutivo in questo senso: avremmo qualche canale HD in più, ma non si riuscirà mai ad essere competitivi rispetto ad una piattaforma satellitare.

Sky, l'unica vera realtà italiana in HD, è l'esempio più lampante.

TV E VIDEO I primi televisori stanno già arrivando, ma l'Italia purtroppo potrebbe restare fuori

Android TV riceve l'ultimo tassello. La TV

Google ha rilasciato "Live Channels for Android TV", l'app per visualizzare i canali TV

di Roberto PEZZALI

Android TV è in dirittura d'arrivo: Google ha rilasciato, infatti, quella che è forse l'applicazione più importante di tutte, ovvero quella che fa vedere la televisione. "Live Channels for Android TV" è il tassello mancante della piattaforma Android TV, quello necessario per poter gestire i tuner. I produttori di TV e set top box potranno finalmente implementare la versione completa di Android TV, e siamo certi che al Consumer Electronic Show di Las Vegas vedremo Sony e gli altri partner mostrare al pubblico le loro soluzioni. L'app di Google è ben fatta, integra la Guida TV e permette di miscelare contenuti provenienti da tuner di tutti i tipi e dal web, creando così un elenco di canali personalizzato e cucito su misura, ma rispecchia una condizione ideale che non è replicabile in Italia e neppure in altri paesi. Android TV parte con un concetto molto all'avanguardia: i tuner sono cosa vecchia, il futuro è lo streaming, ed è proprio per questo che forse la televisione italiana è poco adatta a un prodotto simile. Chi lo spiega a Google che la loro app deve gestire anche l'LCN? E che in Italia ci sono le CAM per le pay TV e abbiamo anche l'MHP? Android TV, un po' come il tuner per Xbox One, non è assolutamente pronta per questo, e probabilmente non lo sarà mai: difficile che Google si metta a sviluppare soluzioni dedicate al nostro paese per gestire le nostre problematiche e i nostri standard (alcuni dei quali, come l'MHP, sono unici). Se nel 2015 arriveranno anche in Italia soluzioni Android TV con Lollipop non potranno offrire, almeno inizialmente, quello che offriranno le altre televisioni top di gamma. Saranno più smart da un lato ma più "stupide" dall'altro, una situazione questa che ci perseguita da sempre.

TV E VIDEO I modelli Android TV verranno presentati al CES, escluso (per ora) il progetto OLED

Sony è pronta per la sua prima Android TV

La major nel 2015 si concentrerà sul progetto Android TV in collaborazione con Google

di Michele LEPORI

Ancora Sony, ancora notizie che sfuggono senza controllo: il triste trend della major giapponese continua inesorabile anche nel mondo TV e questa volta vi raccontiamo di come Tokyo e Mountain View siano davvero una coppia e non solo un flirt passeggero: nel quartier generale Sony c'è talmente tanta aspettativa nei confronti del progetto Android TV (nonostante la prima incarnazione sia stato il più disastroso progetto di Google) che tutta la gamma 2015 avrà come base quel sistema operativo, integrato ed al completo servizio degli utenti. Con buona pace di XMB e tutta l'interfaccia sviluppata negli anni.

Si dovrebbe partire ad inizio anno, praticamente in concomitanza o quasi con il CES di Las Vegas per seguire nei negozi da febbraio con i primi modelli, ma non è escluso che i top di gamma si faranno come sempre attendere un po'. I servizi integrati spazieranno dal Google Play Store al Play Music e Movies, senza dimenticare le funzionalità "cast" di riproduzione da dispositivi mobili remoti: non ci sono ancora informazioni relative un'eventuale integrazione dell'universo PlayStation, ma pensare ad un Google Games in qualche modo legato alla console più venduta del pianeta non sembra un'ipotesi così peregrina. Confermate, invece, le possibilità di associare qualsiasi tipo di controller alla TV per usarlo come telecomando e - incredibile ma vero - trasferire contenuti da remoto. Veniamo ai prezzi: si partirebbe dai 700 dollari per un 43" entry level, ma la gamma 2015 sembra coprirà un ventaglio talmente ampio da raggiungere i 4000 dollari per i modelli 4K di grandissimo polliciaggio. Prezzi come sempre un po' sopra le righe in rapporto alla concorrenza, ma considerato il servizio extra aggiunto dalla presenza di Android TV non ci si può lamentare. La vera sfida, ovviamente, sarà la qualità dei TV.

Amazon lancia il suo streaming video in Ultra HD

Annunciata la disponibilità dei primi titoli Ultra HD sul servizio di streaming Amazon Instant Video incluso negli Stati Uniti nell'abbonamento Prime. Il catalogo resta limitato e molti film saranno a pagamento

di Paolo CENTOFANTI

Amazon ha finalmente annunciato la disponibilità del suo servizio di streaming e video on demand in Ultra HD negli Stati Uniti. Amazon diventa così il secondo distributore di contenuti in 4K dopo Netflix, anche se il catalogo continua in realtà a essere particolarmente limitato. Come Netflix, anche per Amazon occorrerà innanzitutto avere un TV Ultra HD compatibile con l'apposita app. La maggior parte dei contenuti, principalmente serie TV prodotte da Amazon, più altri tre telefilm (*Alpha House*, *Transparent* e *Orphan Black*), saranno disponibili per tutti gli abbonati ad Amazon Prime, che negli Stati Uniti include, appunto, Instant Video. Il catalogo comprende anche una manciata di titoli di catalogo di Sony Pictures e per la precisione *Crouching Tiger*, *Hidden Dragon*, *Funny Girl*, *Hitch* e *Philadelphia*, film praticamente upscalati come abbiamo avuto modo di vedere su Netflix. I film più recenti e che probabilmente potranno godere di più del trattamento Ultra HD saranno, invece, disponibili solo a pagamento con prezzi a partire da 19,99 dollari con titoli sempre Sony Pictures come *After Earth*, *American Hustle*, *Captain Phillips*, *Elysium*, *Godzilla*, *The Amazing Spider-Man 2* e altri. Come per Netflix, dunque, non c'è molto da gridare al miracolo, con solo Sony che sembra per il momento intenzionata a offrire i propri film. Il servizio è stato annunciato solo per il mercato USA, e non ci sono notizie per i paesi europei dove è già arrivato Instant Video.

TCL
The Creative Life

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

TCL
The Creative Life

ENTERTAINMENT Probabilmente il primo film a sfruttare le nuove tecnologie sarà *Star Wars*

Dolby Cinema porterà nel 2015 l'HDR in sala

Le sale sono pensate per offrire la massima qualità visiva e sonora. Il biglietto costa di più

di Emanuele VILLA

Il nuovo progetto Dolby dedicato alle sale cinematografiche si chiama Dolby Cinema e ha un obiettivo molto ambizioso: rivoluzionare una qualità di ascolto e visione che - eccezioni escluse - è vincolata a tecnologie ormai un po' vecchiotte. Dolby Cinema è un mix di audio e video e vedrà la luce in cinema selezionati durante il 2015, presumibilmente in attesa del lancio del prossimo *Star Wars*: non ci sono conferme in merito, ma il fatto che *Il risveglio della forza* sia il primo film a sfruttare appieno le tecnologie di Dolby Cinema è più che probabile.

A livello sonoro, i Dolby Cinema faranno uso della codifica più avanzata di casa Dolby, ovvero il Dolby Atmos, con un'attenta progettazione degli ambienti di modo tale da avere non solo una localizzazione precisa degli effetti, ma anche un sistema estremamente "immersivo" nelle vicende narrate. Ma la novità più interessante è l'aspetto video, che l'azienda riassume nel concept Dolby Vision. Con questa espressione si racchiudono svariate tecnologie rivolte alla massima qualità di visione e capaci di rendere l'esperienza cinematografica meritevole di attenzione da parte del pubblico. Scontato l'uso di proiettori 4K con HFR (High Frame Rate, come *Lo Hobbit* e - forse - *Avatar 2* quando uscirà), ma la novità è l'uso dell'HDR (High Dynamic Range), il cui fine è ovviamente quello di innalzare a dismisura la gamma dinamica tramite l'utilizzo di proiettori laser; molto probabilmente saranno due proiettori sincronizzati, ma su questo non vi è ancora conferma definitiva. Secondo Dolby, infatti, uno dei limiti principali dei proiettori cinematografici è il range di contrasto molto limitato, risolvibile appunto con il sistema Dolby Vision e il suo HDR.

Il problema resta quello di convincere Hollywood, nel senso che - per rendere al meglio - i film devono essere realizzati per la successiva presentazione in Dolby Vision. Al momento Dolby si dichiara ottimista in merito, avendo ricevuto apprezzamenti da parte di alcuni nomi celebri dell'industria, ma per vedere i primi risultati concreti occorrerà attendere almeno la metà del 2015: i primi Dolby Cinema saranno realizzati in Olanda e a Barcellona, ed è già previsto un sovrapprezzo del 50% rispetto al costo del biglietto standard. Successivamente, è ipotizzabile l'apertura di altri Dolby Cinema, questa volta però in territorio a stelle e strisce.

L'esperienza Dolby Cinema

ENTERTAINMENT Sarebbero troppi gli abbonati "illegali"

Sony Pictures accusa Netflix Complici di un'attività di pirateria

di Paolo CENTOFANTI

Gli studios di Hollywood sono bene a conoscenza degli strumenti che permettono di scavalcare i blocchi geografici dei servizi web e non sono affatto contenti della cosa. L'insoddisfazione tra i dirigenti di Sony Pictures emerge chiaramente dalla corrispondenza che è stata pubblicata insieme alla montagna di dati trafugata *dal recente attacco* e che svela come il nodo dei servizi di VPN e simili, che permettono di utilizzare Netflix anche al di fuori degli Stati Uniti, *abbia influito sulla negoziazione dei diritti per la serie TV Breaking Bad*. I dirigenti di Sony Pictures Television accusano Netflix di non fare abbastanza per bloccare lo streaming dei contenuti dati in licenza solo negli Stati Uniti e di essere a tutti gli effetti complici di un'attività di pirateria che danneggia la vendita dei diritti negli altri paesi. In un'email interna, Keith LeGoy, a capo della distribuzione internazionale di Sony Pictures Television, scrive senza mezzi termini:

> *"Questa è a tutti gli effetti una forma di pirateria - in parte condonata da Netflix, visto che sono pagati da abbonati in paesi in cui Netflix non ha i diritti per vendere i nostri contenuti."*

Secondo i dati di Sony Pictures, il numero degli abbonati "illegali" sarebbe ora piuttosto importante soprattutto in Australia e forse non è un caso che Netflix ha annunciato il prossimo lancio del servizio proprio nel continente australiano e in Nuova Zelanda. Dalle email emerge la frustrazione nei confronti di Netflix che non farebbe abbastanza per implementare procedure di pagamento in grado di bloccare l'abbonamento al di fuori degli Stati Uniti, ad esempio smettendo di accettare PayPal. L'accusa è che alla fine Netflix sia ben contenta di accettare quegli abbonamenti.

Dal 2018 tutte le auto avranno un sistema automatico di emergenza

Il Parlamento e il Consiglio Europeo hanno approvato le norme che renderanno obbligatoria l'installazione del sistema di emergenza eCall su tutte le auto

di Paolo CENTOFANTI

Dal 31 marzo 2018 le nuove auto commercializzate nei paesi dell'Unione Europea dovranno essere dotate del sistema di emergenza "eCall". Si tratta di una sorta di scatola nera che, in caso di incidente, invierà una chiamata al numero unico di emergenza europeo 112 fornendo i dati sul tipo di veicolo e carburante, l'ora dell'incidente e la posizione esatta. Il sistema punta ad accelerare l'arrivo dei soccorsi e prepararli al tipo di scenario che potrebbero trovarsi ad affrontare. Il comitato per il mercato interno del Parlamento Europeo, che ha approvato l'accordo, ha irrigidito nella nuova normativa la privacy dei dati, per cui il sistema eCall non potrà essere utilizzato per il tracciamento dei veicoli: solo nel caso di un incidente verrà registrata e inviata la propria posizione. Il sistema eCall potrà convivere con altri servizi di terze parti che utilizzano altre reti di soccorso private, ma dovrà essere sempre disponibile nel caso queste non siano per qualsiasi motivo raggiungibili. Il sistema sarà obbligatorio su tutte le auto private e i veicoli commerciali leggeri, ma la Commissione Europea valuterà la possibilità di estendere l'obbligo anche ai mezzi pesanti e ai pullman. Con l'approvazione di eCall torna di attualità il tema del numero unico di emergenza europeo 112 a cui l'Italia non si è ancora adeguata del tutto nonostante l'obbligo sia scattato in Europa dal 2008. A parte la Lombardia, nel resto d'Italia a rispondere al 112 sono ancora le centrali dei Carabinieri.

TCL
The Creative Life

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

TCL
The Creative Life

SOCIAL MEDIA La risoluzione sarà disponibile per il download, è troppo presto per lo streaming

Vimeo passa al 4K, ma solo per il download

Il servizio di video hosting permette agli utenti Pro di caricare le proprie opere anche in 4K

di Paolo CENTOFANTI

Gli smartphone non sono ancora 4K, i monitor per PC sono ancora molto pochi e così Vimeo.com ha deciso di dare sì la possibilità di caricare filmati in 4K, ma solo per renderli disponibili in download e non in streaming. È troppo presto secondo il CTO di Vimeo Andrew Pile, perché, dati alla mano, gli utenti di Vimeo guardano i video soprattutto in mobilità e una rete in grado di supportare lo streaming in 4K ha il suo non indifferente costo. Ma in realtà, sotto sotto, Vimeo si sta preparando eccome.

La nuova opzione è stata ufficialmente introdotta per gli utenti Vimeo Pro che già da qualche tempo caricavano comunque i loro lavori realizzati in 4K, nonostante venissero poi ricodificati a risoluzione inferiore per lo streaming. L'annuncio è arrivato nella forma di *un post sul blog ufficiale*, ma sul sito non

è disponibile una sezione apposita per scovare i video in questo formato e in ogni caso al momento Vimeo non sembra comunque puntarci molto.

Il post è però fonte di confusione perché in realtà era già possibile scaricare, ove previsto, il file originale alla massima risoluzione. Quello che cambia, come viene chiarito nei commenti al post, è che ora il video originale viene comunque ricodificato in una nuova versione 4K che sarà quella utilizzata in futuro anche per lo streaming. Vista l'elevata qualità di molte delle produzioni che è possibile trovare sul servizio e il fatto, come ricorda lo stesso Pile, che la maggior parte dei film maker comunque gira già da tempo in 4K, non vediamo l'ora.

SOCIAL MEDIA

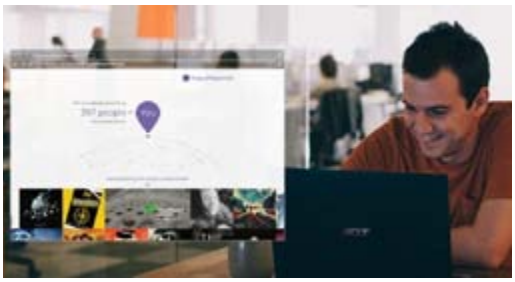
Con Gmail modifichi i file di Office

Google ha inserito una nuova funzionalità di modifica dei documenti nel client web di Gmail. D'ora in poi gli utenti saranno in grado di effettuare modifiche ai file Microsoft Office ricevuti in allegato direttamente dal proprio browser web, caratteristica che certamente faciliterà le cose a chi ha spesso a che fare con questi file. L'abbinamento Gmail-Drive-Docs permetterà agli utenti di modificare 15 nuovi formati Office, compresi quelli contenenti macro oppure grafici anche complessi, senza dimenticare i classici file .doc/.docx e le sempre più diffuse presentazioni .pps e .ppsx. Abbiamo testato la nuova funzionalità e possiamo confermare che funziona alla perfezione; basta un click sulla nuova icona che appare passando col mouse sull'allegato e in qualche secondo si ha accesso alla libera modifica dei file. Niente male..

SOCIAL MEDIA BitTorrent ha annunciato Project Maelstrom

BitTorrent motore di Internet Anche i siti Web diventano P2P

di Paolo CENTOFANTI



BitTorrent ha annunciato quello che è forse il suo progetto più ambizioso: rendere anche il world wide web completamente P2P. Denominato Project Maelstrom, il nuovo software di BitTorrent è un particolare web browser che utilizza la tecnologia peer-to-peer per navigare su Internet: come nella condivisione dei file, in cui tutti gli utenti diventano nodi della loro distribuzione eliminando il bisogno di un server centralizzato, allo stesso modo BitTorrent punta a trasformare il classico sito web in qualcosa di distribuito. Si tratta di un nuovo paradigma che secondo BitTorrent potrebbe salvaguardare la natura aperta della rete in un'era in cui si parla molto di neutralità di rete. Il sistema P2P proposto infatti garantirebbe intrinsecamente una navigazione anonima e, secondo BitTorrent, toglierebbe potere agli attuali "guardiani" che hanno il controllo della rete. Il browser è al momento disponibile unicamente in versione alpha e ma è possibile partecipare al programma di sperimentazione iscrivendosi a questo indirizzo. Il programma è aperto anche agli sviluppatori web, visto che anche i siti possono venire realizzati in modo da trarre vantaggio da un'architettura distribuita.

Raid contro la pirateria in Svezia: offline Pirate Bay e altri siti di torrent

Un raid delle autorità svedesi nel data center di Nacka ha messo completamente offline The Pirate Bay, il più famoso sito di torrent Sequestrati server e computer. La "baia" è al capolinea?

di Paolo CENTOFANTI

Nonostante da aprile anche l'ultimo dei fondatori di The Pirate Bay, Fredrik "TiAMO" Neij, fosse stato arrestato, il più famoso sito di torrent al mondo ha continuato a operare indisturbato, almeno fino al 9 dicembre, quando il sito e tutti i suoi proxy sono spariti da Internet. L'ultima volta che il sito subì un reale attacco fu nel 2006 a causa di un raid delle autorità che portò a un downtime di tre giorni. Fredrik Neij mostra i server di The Pirate Bay nel film TPB AFK. La storia si ripete, visto che la polizia svedese ha compiuto un'operazione ufficialmente contro "attività di violazione dei copyright" nel data center Portlane di Nacka, famoso per essere stato realizzato in una montagna all'interno di una centrale dismessa (come mostrato tra l'altro nel film documentario *TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard*).

In concomitanza con il raid che ha portato offline The Pirate Bay, sono diventati irraggiungibili altri siti di torrent come EZTV.it e iStole, segnale che "la baia" non fosse l'unico obiettivo degli investigatori. Secondo quanto riportato da TorrentFreak, la polizia ha sequestrato server e computer e almeno una persona legata alla manutenzione del sito sarebbe agli arresti.

TCL

The Creative Life

COLOR YOUR WORLD

Aggiungete un tocco di colore ai vostri interni

Desiderate un televisore originale e di tendenza?
Che vi aiuterebbe a coltivare il vostro stile! Abbiamo quello di cui avete bisogno. Questa gamma di televisori LED vi permette di apportare un tocco di originalità ai vostri interni.
A ognuno il suo stile!

serie E42

www.tcl.eu/it

HI-FI E HOME CINEMA AVR-X7200 è il sintoamplificatore al vertice della gamma Denon e arriverà a gennaio a circa 2799 euro

AVR-X7200 è il top di gamma Denon con Dolby Atmos

Il sintoamplificatore è già predisposto per il Dolby Atmos e ha una potenza di 9 x 210 watt. Disponibile in nero o argento

di Roberto FAGGIANO

Il nuovo top di gamma dei sintoamplificatori Denon è AVR-X7200 e non deluderà gli appassionati. Nasce con il Dolby Atmos e ha una potenza di 210 watt su 9 canali (8 ohm - 1%THD, 9 x 150 watt su 8 ohm - 0,05%THD) oltre a una versatilità fuori dal comune. Per esempio, troviamo 8 prese HDMI in ingresso e 3 in uscita, connettività Wi-fi con DLNA, Airplay, Spotify Connect e Bluetooth. Il sistema di calibrazione Audyssey MulitiEQ XT32 può gestire tutti e 11 i diffusori disponibili, più altri due disponibili come uscite preamplificate, ma l'apparecchio è anche in grado di elaborare altre configurazioni per le diverse modalità del Dolby Atmos.

Oltre all'ultima creazione Dolby, il 7200 è compatibile con tutte le codifiche DTS e Dolby Digital, ha i convertitori D/A con il circuito esclusivo AL32 e accetta il Denon Link utilizzando le meccaniche di lettura della stessa Denon. Inoltre

è compatibile con musica Flac fino a 192 kHz e DSD a 2,8 MHz.

La sezione video è dotata di upscaler 4K e di pass-trough, per il multiroom è possibile sonorizzare altre tre zone oltre al locale principale. La costruzione è particolarmente accurata e prevede i finali di potenza dei canali frontali in versione monoblocco separata. Il sintoamplificatore è disponibile in nero o argento, la distribuzione inizia in gennaio con un prezzo di listino (da confermare) di 2.799 euro.

HI-FI E HOME CINEMA Dopo gli amplificatori, tocca ai diffusori realizzati per il Dolby Atmos

Da Pioneer il sistema di diffusori per Dolby Atmos

Incorporano l'altoparlante per gli effetti di altezza e rendono l'installazione più semplice

di Roberto FAGGIANO

La nuova codifica Dolby Atmos può contare per ora su pochissimi titoli realizzati e disponibili su Blu-ray, però i costruttori si stanno rapidamente allineando nel rendere compatibili i loro apparecchi. La modalità Dolby Atmos prevede però una complicazione per quanto riguarda i diffusori, dato che necessita di riprodurre l'effetto altezza con almeno ulteriori quattro diffusori fissati al soffitto. Una soluzione che richiama le installazioni cinematografiche, ma poco compatibile con una normale abitazione. Infatti, già nelle specifiche del sistema per uso domestico, Dolby ha previsto dei diffusori tradizionali che incorporano un altoparlante con emissione verso l'alto e appositi ingressi per il segnale. In questo modo si ottiene un vero sistema 9.1 utilizzando però solo cinque diffusori oltre al subwoofer. Seguendo queste specifiche, Pioneer ha presentato il suo nuovo sistema 5.1 dedicato al Dolby Atmos, sviluppando anche un altoparlante coassiale specificatamente per gli effetti di altezza. Tutti i diffusori sono progettati da Andrew Jones. Il nuovo altoparlante è chiamato CST (Coherent Source Transducer) per sottolineare l'emissione precisa dallo stesso punto: secondo Pioneer il preciso allineamento dei due trasduttori risolve anche i problemi creati solitamente da questo tipo di configurazione, producendo una direttività ideale; elemento fondamentale per la riproduzione degli effetti di altezza. Il diffusore frontale S-FS73 (699 euro) è un modello da pavimento a tre vie con triplo woofer da 13 cm con cono in alluminio, midrange coassiale da 10 cm, tweeter a cupola da 25 mm e un altro coassiale midrange-tweeter per gli effetti di altezza. Sul retro troviamo i doppi ingressi per i canali frontali e per quelli di altezza. L'impedenza è di 4 ohm con sensibilità di 86 dB. I diffusori da scaffale S-BS73 (699 euro la coppia) sono studiati per gli effetti surround e incorporano anch'essi l'altoparlante specifico per gli effetti di altezza. Montano gli stessi altoparlanti del modello da pavimento in una configurazione a tre vie con woofer, midrange con tweeter coassiale e lo specifico coassiale per gli effetti di altezza. Sul retro i doppi ingressi per canali surround ed effetti di altezza. L'impedenza è di 4 ohm con sensibilità di 85 dB. Il canale centrale S-CS73 (399 euro) non necessita di particolari configurazioni ma sfrutta il nuovo altoparlante coassiale, inserito tra due woofer da 13 cm con cono in alluminio, uno dei quali è però passivo. L'impedenza è di 4 ohm con sensibilità di 85 dB. Come subwoofer si può utilizzare il già noto S-71W (499 euro) con woofer da 25 cm e potenza di 160 watt. Il pacchetto dei nuovi diffusori sarà disponibile da gennaio, i prezzi sono ancora da confermare.

Gangnam Style Più di 2 miliardi di visite e così YouTube deve passare ai 64 bit

Quando si può dire che un video è davvero di successo? Forse quando le visite sono superiori a quanto YouTube stesso è in grado di contare. È successo con il tormentone di PSY Gangnam Style, che, nonostante il placarsi dell'ondata d'isteria globale, è andato avanti ad accumulare riproduzioni su riproduzioni su YouTube, scontrandosi con il limite fisico di quanto previsto dal sistema stesso: un numero che essendo codificato a 32 bit può raggiungere il valore massimo di 2,147,483,647. Gangnam Style ha superato questa barriera che YouTube non pensava potesse essere mai superata, e così gli sviluppatori del portale sono stati costretti a rivedere il codice per rappresentare lo stesso numero con un contatore a 64 bit. In questo modo il numero massimo di riproduzioni di un video può raggiungere la cifra di 9,223,372,036,854,775,808, un traguardo che forse nemmeno il video di PSY può sperare di tagliare.

HI-FI E HOME CINEMA Meridian ha svelato un formato di codifica che promette di offrire il "vero" audio in alta risoluzione

Meridian lancia MQA: audio HD in un quarto dello spazio

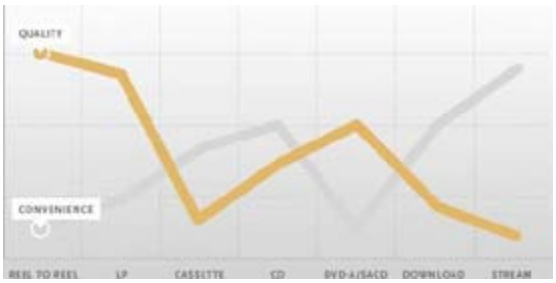
Il formato occupa la stessa banda di un file audio lossless in qualità CD, ma tutta l'operazione appare un po' "fumosa"

di Paolo CENTOFANTI

Si chiama MQA o *Master Quality Authenticated* ed è un nuovo formato audio realizzato da Meridian, storico marchio audio High End già creatore di formati come l'HDCD o l'MLP del DVD Audio. L'obiettivo è quello di offrire il "vero" audio ad alta risoluzione, un formato cioè capace di cogliere davvero tutto ciò che è contenuto in una registrazione, cosa che, secondo Meridian, nemmeno i file PCM a 192 KHz e oltre riescono a fare. L'alta risoluzione "classica" secondo Meridian ha fallito, perché al costo di file di grossissime dimensioni i vantaggi qualitativi offerti sono risibili e nell'era dello streaming ciò non basta. Il patron di Meridian, Bob Stuart, parla di non meglio precisate nuove scoperte nella scienza del campionamento dei segnali e della psicoacustica, secondo le quali il nostro cervello è sensibile alla risoluzione in frequenza quanto a quella nel dominio del tempo, un aspetto quest'ultimo piuttosto bistrattato fino ad ora secondo Stuart (con buona pace di Claude Shannon che si starà ribaltando nella tomba), ma che sarebbe essenziale per immortalare la vera anima di una registrazione.

Innanzitutto MQA non è una vera e propria codifica completamente nuova, ma un metodo di incapsulamento di metadati aggiuntivi all'interno di audio codificato PCM che, in modo in linea di principio non troppo diverso dall'HDCD, include informazioni audio addizionali sfruttando la parte di segnale al di fuori dello spettro udibile. In pratica mentre un file PCM ad alta risoluzione "standard" registra anche frequenze ultrasoniche praticamente inutili, con MQA vengono utilizzati alcuni di questi bit per memorizzare informazioni sul dominio temporale del segnale analogico originale che, quando riprodotte da un decoder compatibile, permetterebbero di ricreare un suono a più alta risoluzione molto più simile alla registrazione originale. L'aspetto più interessante dell'MQA, alla fine, è proprio questo: i file codificati in questo modo rimangono compatibili con qualsiasi lettore in grado di leggere audio PCM, FLAC o quant'altro, hanno le stesse dimensioni di un file FLAC a risoluzione standard o poco più, ma offrono una qualità audio migliore con l'hardware compatibile. I lettori senza MQA estrarranno solo l'audio normale in qualità CD, quelli con l'apposito decoder potranno invece sfruttare le informazioni aggiuntive incapsulate. La codifica proposta da Meridian punta soprattutto a portare l'audio ad alta risoluzione anche nello streaming, dove file con una banda di quasi 5 Mbit/s non sono propriamente l'ideale, il tutto mantenendo la scalabilità sulla qualità di riproduzione (un servizio potrebbe offrire vari livelli di qualità partendo dallo stesso file). Detto questo, visto che il DVD Audio è sull'orlo dell'estinzione e il Dolby TrueHD (che utilizza la stessa tecnologia di compressione MLP di Meridian) è sulla via del declino insieme al Blu-ray Disc, questo MQA ha tutta l'aria di essere l'ennesimo formato pensato più per mantenere intatto il flusso degli incassi relativi al licensing che per altro.

MQA
SOUNDS. TOO GOOD. BUT TRUE.
A revolutionary British technology is bringing a whole new meaning to the sound of music.
MQA will change everything.



Il grafico, a nostro avviso ingannevole, diretto a conquistare i nostalgici e che secondo Meridian descriverebbe la qualità e la praticità dei vari formati audio della storia. Possiamo concordare solo che al vertice ci sono i nastri magnetici analogici originali.

HI-FI E HOME CINEMA Nuova versione, ancora più compatta, del diffusore Bluetooth Denon con aptX e abbinamento NFC

Denon Envaya Mini, il diffusore ora è ancora più portatile

Si può usare senza fili via Bluetooth e con qualsiasi sorgente tramite presa minijack, ha il vivavoce e pesa 500 grammi

di Roberto FAGGIANO

Denon aggiunge alla propria gamma una nuova versione del diffusore portatile Envaya: si chiama Envaya Mini e riprende in gran parte l'estetica del primo modello in una configurazione ancora più compatta.

Il nuovo diffusore ha il collegamento senza fili Bluetooth, già completo di aptX a bassa latenza e abbinamento NFC. Il Mini si può usare anche con qualsiasi sorgente tramite presa minijack. Per la funzione vivavoce è già integrato il microfono con funzione di riduzione del rumore ambientale.

Le dimensioni dell'Enavya Mini sono molto compatte, misura 210 x 54 x 51 mm e pesa 500 grammi; quindi facilmente trasportabile in una borsa o nello zaino. Il diffusore non teme spruzzi d'acqua e umidità, la finitura è disponibile in colore nero oppure bianco, con griglie colorate rispettivamente in blu e arancione.Dal punto di vista tecnico l'Envaya Mini utilizza due larga banda da 40 mm e un elemento passivo da 40 x 83 mm, l'amplificatore è di tipo digitale ad alta efficienza ma non viene dichiarata la potenza. La batteria integrata offre un'autonomia di 10 ore e si ricarica tramite cavetto USB. In dotazione troviamo anche una pratica custodia per il trasporto. Envaya Mini sarà disponibile entro fine anno a un prezzo di 99 euro.

MOBILE Disponibile anche in Italia Yotaphone 2, lo smartphone russo con doppio schermo

Yotaphone 2 in Italia: applauso alla novità

Display OLED davanti ed e-ink sul retro, ecco la novita. È in vendita al prezzo di 749 euro

di Roberto PEZZALI

Presentato ufficialmente a Milano Yotaphone 2, lo smartphone prodotto da Yota Device già visto sottoforma di prototipo all'MWC 2014 di Barcellona. Un prodotto particolare, non tanto per la forma quanto per il doppio display che sfrutta entrambi i lati dello smartphone, OLED Full HD da 5" sul frontale e E-Ink da 4.7" capacitivo con una risoluzione di 960 x 540. Una idea interessante, soprattutto per i consumi: utilizzando la parte e-ink per la lettura delle notifiche non è richiesta l'accensione di un display e il risparmio di batteria dovrebbe essere notevole. Con un cuore Android, Yotaphone 2 ha a bordo uno Snapdragon 801, 2 GB di RAM, 32 GB di memoria ed è completo di tutte le opzioni di connettività più avanzate, oltre che di una fotocamera da 8 megapixel e di ricarica wireless. Yota Device va sicuramente applaudita per aver realizzato un prodotto particolare e innovativo, anche se come sempre certi prodotti richiedono uno sviluppo particolare per crescere e diffondersi: le notifiche sulla parte e-ink, ad esempio, devono essere integrate nelle applicazioni sfruttando un SDK che Yota mette a disposizione sul suo sito, quindi al momento non sono molte le funzionalità dello schermo secondario. Se il prodotto sarà un successo Yotaphone crescerà, altrimenti l'uso dello schermo sul retro, idea intelligentissima, resterà limitata. Yotaphone 2 è disponibile al prezzo consigliato di 749 euro (IVA inclusa), attraverso operatore, in distribuzione e anche online.

MOBILE È uno smartphone modulare come Project Ara di google, arriverà nel corso del 2015

Puzzlephone, il concorrente di Project Ara

È più semplice nel concept, ha solo 3 parti ed è progettato per durare almeno 10 anni

di Emanuele VILLA

Che Google stia lavorando a uno smartphone componibile (Project Ara) che dovrebbe vedere la luce nella prima metà del 2015 è noto ai più, ma finora lo si considerava un caso isolato. Finora, appunto: Puzzlephone è un progetto della startup finlandese Circular Design, uno smartphone modulare il cui obiettivo è quello di durare nel tempo, molto di più dei prodotti in commercio. Se infatti il ciclo vitale degli attuali smartphone è quantificabile in 2 o 3 anni, Puzzlephone vuole arrivare almeno a 10 permettendo successivi upgrade di componenti ai propri utilizzatori. Strada tutta in salita, vista anche la concorrenza di un marchio come Google, ma Circular Design è convinta di poter commercializzare il prodotto già nel corso del 2015. Il livello di personalizzazione dell'apparecchio non è pari a quello di Project Ara, ma cambia proprio la finalità: mentre Ara è un telefono per appassionati, per chi vuole gestire con costanza il proprio apparecchio e nei minimi dettagli, qui se ne fa più un discorso di longevità che altro. Ci sono tre moduli: la spina dorsale, che è composta dal display, chassis e componenti integrati e dalla quale dipende la dimensione del prodotto (attualmente ci sono 3 varianti), il cervello, che comprende fotocamera, processore, RAM e storage, e il cuore, che è principalmente la batteria.

Motorola è già al lavoro sul successore di Nexus 6

Motorola lavora ad un phablet a marchio proprio. Processore Snapdragon 810 e batteria da 4000 mAh sono i suoi punti di forza Arriverà a metà 2015 con Android 5.0 Lollipop

di Andrea ZUFFI

Motorola, dopo aver ottenuto i favori di Google per la produzione del Nexus 6, starebbe puntando ad un proprio phablet dal brand Droid. A dirlo è un report apparso su DroidForums, secondo cui il dispositivo in uscita nel corso del 2015, sarà un Nexus 6 con alcune evoluzioni hardware, come l'adozione del processore Snapdragon 810 e una RAM da 4GB per supportare l'architettura a 64-bit. Ricordiamo che il Nexus 6 attualmente sul mercato utilizza uno Snapdragon 805 a 32-bit e dispone di 3 GB di RAM. Il nuovo Droid-phone avrà inoltre una batteria da 4000 mAh, contro i 3220 mAh del Nexus 6. Il display sarà lo stesso Amoled da 5,9" con risoluzione 2560 x 1440 pixel. Il report non indica se ci saranno anche differenze nell'aspetto, ma è probabile che il dispositivo si potrà in qualche modo distinguere anche visivamente dal Nexus. Non è invece al momento possibile sapere se ci sarà un upgrade alle specifiche della fotocamera. Anche se non è ancora stato confermato, il phablet di Motorola sarà animato da Android 5.0 Lollipop. In merito alla commercializzazione, i rumor danno il nuovo Motorola Droid in uscita verso la metà del 2015 negli Stati Uniti, con esclusiva all'operatore Verizon.

Haier

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Haier

MOBILE Per Natale One Plus One toglie il vincolo dell'invito per l'acquisto del suo smartphone

One Plus One è acquistabile senza invito

L'offerta è limitata allo stock a disposizione. 269 euro per il 16 GB e 299 euro per il 64 GB

di Emanuele VILLA

Lo smartphone One Plus One fa nuovamente parlare di sè, con una buona notizia: è possibile acquistare il telefono sullo store ufficiale senza passare tramite la procedura a inviti finora in vigore, con consegna entro Natale. Si tratta di un'opportunità che, nonostante sia limitata alla disponibilità dello stock, permette a tutti di portarsi a casa un telefono dalle caratteristiche hi-end per un prezzo decisamente abbordabile: 269 euro per la versione bianca da 16 GB e 299 euro per quella nera da 64 GB.

Per la procedura di acquisto rimandiamo *direttamente al sito ufficiale,* ricordando in questa sede perchè One Plus One è uno degli smartphone più "chiacchierati" degli ultimi mesi: partiamo dal sistema operativo Cyanogen 11S basato

su Android KitKat, display Full HD IPS da 5,5" e processore snapdragon 801 da 2,5GHz assistito da 3 GB di RAM e dalla connettività LTE. Non manca una doppia fotocamera dalle specifiche invitanti: 13 mpixel per quella principale, con apertura f/2.0, e 5 Mpixel per la frontale dedicata ai selfie. Caratteristiche di alta gamma che non condizionano il prezzo, tenuto volutamente basso sia nella versione da 16 GB che in quella da 64 GB.

Liquid Jade S Il primo smartphone Acer 64-bit

A pochi mesi dall'uscita del Liquid Jade, si è alzato il sipario sulla versione "S" che rivede e migliora il Liquid Jade. Il processore è un octa-core MediaTek MT6752M da 1,5 GHz che segna l'ingresso di Taipei nella battaglia dei 64-bit con un prodotto che, al cambio attuale, fissa il prezzo di acquisto a poco meno di 225 dollari. Considerando che lo smartphone avrà display da 5" IPS HD Ready, connettività LTE dual-SIM, audio DTS, fotocamera posteriore/frontale rispettivamente da 13 MP e 5 MP, 2 GB di memoria RAM e 16 GB di archiviazione espandibile via SD, ci pare davvero un buonissimo compromesso per un entry level apparentemente solo nel prezzo. Per ora Acer non ha reso note le eventuali disponibilità al di fuori dei confini nazionali. Ma vi terremo aggiornati..

MOBILE Il Note 4 con CPU 64 bit in test dai carrier coreani

Samsung Galaxy Note 4 Versione con Snapdragon 810?

di Michele LEPORI

Non è un segreto che i flagship di casa Samsung, negli anni, fossero caratterizzati da piccole grandi differenze a seconda del mercato finale di destinazione. Non è da meno il Galaxy Note 4, commercializzato con il processore Qualcomm Snapdragon 805 in alcuni mercati e con Exynos in altri: stando ai rumor, però, il trend potrebbe cambiare ed un "terzo incomodo" potrebbe fare capolino sul mercato. Una versione di Galaxy Note 4 con il nuovissimo processore Snapdragon 810 sarebbe, infatti, in test proprio sul mercato di casa, con gli operatori locali LG+, SKT ed Olleh in prima fila per capire le potenzialità del prodotto finale. Vero terzo incomodo o si sta preparando il cambio al vertice fra i due dragoni? Difficile dirlo, di certo sappiamo che Snapdragon 810 vanterà un processore octa-core a 64-bit affiancato alla nuova GPU Adreno 430, che in virtù dei 64-bit alla base di Android 5.0 sembra essere la scelta perfetta per ottimizzare prestazioni ed esperienza d'uso.

Il prossimo G Watch R avrà connettività 4G

LG si appresterebbe a lanciare la nuova versione del suo smartwatch al prossimo Mobile World Congress La novità principale sarà il supporto alle reti cellulari LTE

di Paolo CENTOFANTI

Nonostante il G Watch R di LG sia arrivato da poco nei negozi italiani, l'azienda coreana sarebbe pronta a svelare il suo successore già al prossimo Mobile World Congress di Barcellona, che si terrà a fine febbraio 2015. Il nuovo smartwatch, che presumibilmente si chiamerà semplicemente G Watch R2, avrà un'importante caratteristica in più rispetto al modello corrente: sarà dotato, infatti, di connettività cellulare e in particolare supporterà le reti LTE. Si tratterebbe di una scelta dettata dalla necessità di rispondere al Gear S di Samsung che è in grado di funzionare autonomamente da uno smartphone, grazie alla connettività cellulare. L'idea però di integrare l'LTE, riportata dalla testata Business Korea, non può che sollevare qualche dubbio riguardo il potenziale impatto sull'autonomia della batteria di un simile dispositivo. Inoltre, il G Watch R è basato su Android Wear, sistema operativo che comunque ha bisogno di una connessione a uno smartphone Android per funzionare, per cui viene da chiedersi a cosa serva l'LTE. Sempre che la notizia del 4G sia fondata, forse il prossimo smartwatch di LG sarà il primo basato sulla versione di WebOS su cui l'azienda sta lavorando da un po'.

MOBILE Microsoft annuncia l'arrivo anche sugli smartphone italiani del suo assistente vocale

Cortana finalmente parla anche in italiano

Attualmente è disponibile ancora in versione alpha, attraverso il Windows Phone Preview

di Paolo CENTOFANTI

Una delle novità di Windows Phone 8.1 è Cortana, l'assistente vocale in linguaggio naturale del sistema operativo mobile di Microsoft. Finora, però, Cortana è stato disponibile unicamente impostando l'inglese come lingua predefinita del sistema e con funzioni complete solo per il mercato americano e inglese. Dal 5 dicembre finalmente Cortana parla anche in Italiano, francese, spagnolo e tedesco, anche se si tratta più che altro dei primi vagiti, visto che il software sarà per ora disponibile unicamente in versione alpha e solo tramite il Windows Phone Preview Program. Chi vorrà provare il servizio dovrà iscriversi al programma per sviluppatori (gratuito per i non sviluppatori) per poter scaricare l'app Windows Phone Preview for Developers e ricevere gli ultimi aggiornamenti del sistema operativo. Questo periodo di alpha semi-pubblico è necessario per testare il funzionamento di Cortana ma anche per migliorare le sue capacità di riconoscimento vocale in vista del rilascio definitivo, visto che il sistema è progettato per raffinare i suoi algoritmi con l'utilizzo. Non tutte le funzionalità della versione beta saranno disponibili inizialmente in Italia, in particolare alcune funzioni che sfruttano la geolocalizzazione saranno inizialmente limitati alle grandi città. Non saranno disponibili i dati sui voli, né informazioni enciclopediche, mentre Cortana sarà in grado di snocciolare i risultati delle partite di calcio di Serie A. Microsoft ha annunciato che la voce e la personalità di Cortana è stata adattata a ciascun paese, con l'inclusione di modi di dire tipici della cultura locale.

Per Acer nuovo Windows Phone in arrivo

Secondo le indiscrezioni raccolte da GizBot, Acer sarebbe in procinto di ampliare la propria gamma di smartphone introducendo anche un nuovo dispositivo Windows Phone. Acer aveva già tentato l'avventura tre anni or sono, con Allegro, il nome del primo ed unico smartphone Windows Phone targato Acer, che non riuscì ad ottenere i risultati di vendita sperati. Acer sembra però intenzionata a riprovarci: lo smartphone arriverà nei primi mesi del 2015 e, molto probabilmente, sarà svelato nel corso del Mobile World Congress di Barcellona. Al momento non sono disponibili altri dettagli. Riuscirà Acer a proporre qualcosa di davvero interessante? L'impresa è ardua, soprattutto a causa della solida presenza del brand Lumia, ma aspettiamo di vedere qualcosa di concreto prima di giudicare.

MOBILE

LG pronta ad attaccare Galaxy Note?

LG ha registrato il marchio G Pen con riferimento a svariate categorie di prodotto, dagli smartphone ai tablet agli smartwatch, facendo ipotizzare che si tratti di una penna accessoria per tutti o alcuni dei prodotti di prossima uscita. Non ci sono informazioni certe a riguardo, ma con questa mossa è plausibile che l'azienda pensi di entrare con vigore nel segmento dei phablet con pennino, contrastando il riferimento assoluto del settore, il Galaxy Note di Samsung. D'altronde, è anche vero che LG ha già una variante di G3 con pennino, il G3 Stylus, ma si potrebbe trattare di un passo avanti non indifferente: l'azienda potrebbe dotare alcuni modelli di phablet di digitalizzatore attivo, permettendo agli utenti di acquistare un pennino ad hoc, magari in un secondo momento. Oppure, come sostengono in molti, G Pen potrebbe essere uno smartphone, sulla falsariga del Galaxy Note. Al momento sono solo congetture, ne sapremo di più con la presentazione del prossimo "flagship", in uscita la prossima primavera.

MOBILE Il consorzio Bluetooth ha standardizzato la versione 4.2 del protocollo Wireless

Bluetooth 4.2 : Internet e privacy i punti di forza

Potrà connettersi al web tramite IP senza Wi-Fi e avrà sistemi di protezione per iBeacon

di Roberto PEZZALI

Arriva il nuovo Bluetooth 4.2, evoluzione del Bluetooth 4.0 LE che ormai è diventata la piattaforma di riferimento per accessori di smartphone e tablet e per l'internet delle cose. La nuova versione di Bluetooth, finalizzata da poco, è stata pensata per aumentare le possibilità operative dei piccoli dispositivi intelligenti: un prodotto con Bluetooth 4.2 potrà infatti collegarsi ad Internet sfruttando il protocollo IPv6/6LoWPAN e funzionerà anche come gateway per altri dispositivi vicini. Utilizzando quindi un router certificato si potrà creare una rete di piccoli oggetti intelligenti che dialogano tra loro e con il web, senza la necessità di sfruttare uno smartphone. Cosa vuole dire questo all'atto pratico? Semplicemente che potremo prendere una lampadina con Bluetooth 4.2, avvitarla al supporto e lei sarà controllabile non solo da Bluetooth in locale, ma anche in remoto e senza la necessità di un prodotto che faccia da "gestore". Una piccola rivoluzione che apre la strada a dispositivi domestici sempre più smart e completi.

Le novità del bluetooth 4.2 però non si fermano qui: il consorzio si è reso conto che l'attuale implementazione di iBeacon non è perfetta e ha integrato funzionalità per la privacy: i negozi che vorranno sfruttare iBeacon per realizzare sistemi di advertising invasivo dovranno ottenere prima l'autorizzazione da chi installa l'app.

Bluetooth 4.2 sarà anche più veloce, più efficiente e con una maggiore capacità in termini di banda. I primi dispositivi sono previsti per la seconda metà del 2015, ma già al Consumer Electronic Show di gennaio si dovrebbero vedere le prime applicazioni in fase sperimentale.

Haier

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Haier

MOBILE Dopo la fase di test, l'app di navigazione per Android si può scaricare gratuitamente

Nokia Here ora è disponibile su Play Store

Contiene la cartografia di 18 nuovi Paesi, ad inizio 2015 tornerà anche sui dispositivi Apple

di Emanuele VILLA

Pianifica il tuo viaggio prima della partenza.
Personalizza le mappe con tutti i luoghi che vuoi vedere, così sarai pronto a esplorare non appena arrivi.

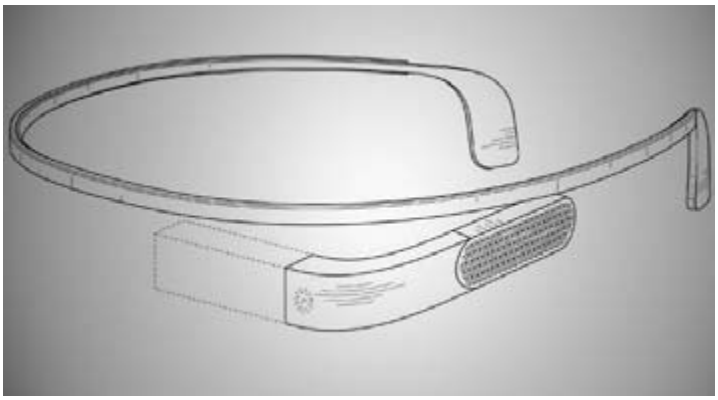
Nokia esiste ancora, non farà più i telefoni che l'hanno resa celebre, ma esiste ancora. E una delle principali aree d'esercizio è Here, la nota piattaforma di "mapping and location" che si manifesta in un servizio web, applicazioni mobile e servizi per la guida. Here è disponibile da un po' per Android in versione beta tramite il sito del produttore, ma il team finlandese ha deciso ora di estenderlo a macchia d'olio pubblicandolo sul Play Store di Google; questo significa che anche tutti gli aggiornamenti seguiranno il tradizionale iter delle app Android. Non è tutto: l'azienda sostiene che il team di sviluppo è all'opera sulla versione iOS, che rivedrà la luce nel corso del 2015, ampliando in modo considerevole il mercato e l'ambito di applicazione dell'app. Here era già stata rilasciata per iOS ma poi rimossa. Contestualmente alla pubblicazione su Google Play, Here contiene ora la cartografia di 18 Paesi, aggiunti rispetto alla versione precedente, il che porta a 118 il numero complessivo. Le novità sono Algeria, Angola, Bangladesh, Burkina Faso, Costa d'Avorio, Cipro, Iraq, Libia, Mauritania, Mauritius, Nepal, Paraguay, Saint Helena, Senegal, Sri Lanka, Suriname, Zambia e Zimbabwe; questo dichiara l'interesse di Nokia nei confronti dei Paesi in via di sviluppo, laddove i concorrenti integrati (Mappe in iOS e Google Maps in Android) sono ancora latitanti. La stessa azienda sostiene infatti che Here offra funzionalità di navigazione in più Paesi di ogni altra soluzione concorrente.

MOBILE Un brevetto depositato da Google mostra modifiche al design degli occhiali smart

Google Glass 2, direttamente dal futuro

Hanno una linea più hi-tech, sono più snelli e il prisma è a sinistra. Resta la fotocamera

di Massimiliano ZOCCHI



Nonostante siano ufficialmente ancora un prototipo dal costo elevato, i Google Glass stanno avendo un discreto successo. Ora un nuovo brevetto depositato da Google mostra quello che potrebbe essere un prossimo aggiornamento, sia strutturale che di design.
La linea del prodotto rimarrebbe sostanzialmente simile, ma con modifiche sia estetiche sia funzionali. Salta subito all'occhio il minimalismo estremo a cui punta il nuovo design, raggiunto grazie alla rimozione dei supporti nasali, e la mancanza del rigonfiamento nella zona dell'orecchio. Quest'ultimo è segno che Google sta probabilmente lavorando sodo per migliorare i consumi e di conseguenza l'ingombro della batteria. Una scelta invece non immediatamente decifrabile è lo spostamento del gruppo hardware, prisma compreso, da destra a sinistra. Difficile capire la motivazione di questa modifica. Una possibile spiegazione potrebbe essere la volontà di lasciare libero l'occhio dominante, anche se forse una mossa del genere renderebbe meno immediate le informazioni che passano sul mini display.
Da Mountain View invece non fanno passi indietro sulla fotocamera, forse l'aspetto più criticato di questo progetto dalla lunghissima gestazione. Google, più volta accusata di essere noncurante della privacy, conferma la presenza del modulo ottico, anch'esso a sinistra ma sempre in posizione privilegiata. Al momento non esiste nessuna informazione su quando vedremo impiegato il nuovo design.

Talkase La custodia per iPhone con telefono incorporato

Ennesimo progetto su Kickstarter: Talkase è un telefono essenziale che può essere integrato nella cover dell'iPhone e utilizzato con una SIM o come estensione Bluetooth

di Massimiliano ZOCCHI

Talkase è un interessante progetto dalle molteplici facce su Kickstarter: un telefono, una cover, un vivavoce Bluetooth. Dalle dimensioni di una carta di credito e con uno spessore di poco più di 5 mm, Talkase è un semplicissimo telefono GSM quadri-band. Ciò che lo distingue da altri telefoni economici è la possibilità di incastrarlo nel mezzo di una cover per iPhone, ed avere così due telefoni in uno, o semplicemente avere un telefono di back up in caso di problemi all'autonomia del vostro device principale. Talkase ha anche la possibilità di essere collegato via Bluetooth all'iPhone, diventando così un'estensione dedicata alle chiamate vocali. Ovviamente esiste la possibilità di usarlo come un normale telefono cellulare, adatto ai bambini grazie alla sua semplicità ed economicità, o magari come telefono di emergenza o per escursionisti. Infatti la batteria, di soli 200 mAh, garantisce fino a 5 giorni di standby. La campagna si è conclusa da 15 giorni, raccogliendo più del doppio della cifra prefissata di 60.000 dollari, e la mass production dovrebbe partire questo mese. Ecco il consueto *video di presentazione.*

GADGET Da aprile 2014 l'Enac ha regolamentato l'uso dei mezzi aerei a pilotaggio remoto

I droni tra "patenti" e regole da rispettare

Un Parrot Ar.Drone può volare senza problemi o ci vuole un patentino? Ecco una guida

di Roberto PEZZALI

Il drone è uno dei regali più ambiti per Natale: sul sito di annunci gratuiti Kijiji negli ultimi sei mesi l'incremento delle inserzioni legate ai droni è stato del 40% e ogni 2 minuti una ricerca è legata ad un drone. Presenti sui volantini delle principali catene, sponsorizzati come giocattolo del momento e sempre più performanti, con camere HD e sistemi GPS, i droni sono davvero il sogno per tutti coloro che hanno sempre desiderato un aereo radiocomandato ma sono sempre stati frenati da una serie di fattori, come il rischio di rotture frequenti, tipico dei normai aeromodelli. I droni più famosi sono senza dubbio i Parrot AR.Drone, ma basta fare un "giretto" sul web per trovare droni a partire da 30 euro, giocattoli che probabilmente voleranno poco e male ma che fanno comunque parte della categoria.

Drone è bello, ma quello che forse non tutti sanno è che anche il drone da 30 euro è stato regolamentato da un decreto emesso dall'ENAC e quello che sembra un innocuo giocattolo deve sottostare a regole ben precise, a prescindere dal peso e dalle dimensioni. Il regolamento Enac che discilipina l'uso dei droni, o come è più corretto chiamarli "mezzi aerei a pilotaggio remoto" (APR), è in vigore dal 30 aprile e prevede che chi vuole far volare un drone deve essere maggiorenne, deve aver frequentato un corso di pilotaggio e soprattutto deve assicurare il mezzo.

Fortunatamente l'Enac ha distinto i droni in due categorie, patentino e corso servono solo per la prima, quella dei droni per attività professionali e lavorative: sono esenti i droni che rientrano nella categoria "aeromodelli" e quindi dedicati a scopi ricreativi e sportivi. I droni "giocattolo" rientrerebbero quindi nella categoria aereomodelli, che devono comunque sottostare a delle regole ben precise ma non richiedono la maggiore età e neppure la patente. Usiamo il condizionale perché l'articolo 5 del regolamento dichiara che *"Ai sensi del regolamento ENAC è da qualificarsi aeromodello un dispositivo aereo a pilotaggio remoto, senza persone a bordo, impiegato esclusivamente per scopi ricreativi e sportivi, non dotato di equipaggiamenti che ne permettano un volo autonomo, e che vola sotto il controllo visivo diretto e costante dell'aeromodellista, senza l'ausilio di aiuti visivi"*.

Droni come il Parrot AR.Drone 2 GPS Edition sono dotati di sistemi di volo autonomo grazie al GPS e molti droni hanno comunque integrata l'intelligenza necessaria per tornare alla base senza che il pilota debba far nulla. Allo stesso modo, grazie a videocamere e estensione video su smartphone e tablet, permettono un volo senza controllo visivo diretto. La barriera tra il drone e l'aeromodello è quindi sempre più sottile, con l'evoluzione tecnologica che porta sui prodotti più economici funzionalità da droni professionali.

I droni giocattolo possono quindi volare liberamente?

Se si è sicuri di rientrare nella categoria "aeromodelli" si, purché ci si attenga a qualche regola. Per il volo indoor non ci sono problemi, ma per il volo outdoor ci sono tre differenti situazioni da considerare. Si può far volare un drone in aree non popolate opportunamente selezionate dal pilota, se queste aree hanno un raggio massimo di 200m e se si è in grado di pilotare il drone senza rischio per persone e cose. Queste zone non devono essere zone a traffico aereo e devono stare ad una distanza di almeno 8 km dal perimetro di un aeroporto e dai relativi sentieri di avvicinamento/decollo. L'altezza massima di volo è di 70 metri. Se il pilota è in possesso di una abilitazione al pilotaggio di aeromodelli radiocomandati rilasciata da una scuola certificata dall'Aero Club d'Italia e il raggio si estende a 300 metri e l'altezza può arrivare a 150 metri. Nel caso non siano soddisfatte le regole qui sopra, quindi se uno vuole spingere il suo drone ad altezze record, l'attività di volo deve essere effettuata in spazi aerei regolamentati quindi in campi volo. È comunque un caso eccezionale: in linea di massima un drone giocattolo può volare senza assicurazione purché si resti nelle regole delineate sopra. Questo vuol dire niente città, niente luoghi con persone, niente parchi pubblici o altro: un campo fuori città senza nessuno e non ci sono problemi. In ogni caso, forse, un campo volo è la scelta più adeguata per divertirsi con gli altri.

Mars è lo speaker che vola, non è uno scherzo

Crazybaby promuove un diffusore dotato di levitazione magnetica Una delle sue due parti rimane sospesa in aria A beneficiarne sarebbe la qualità audio

di Andrea ZUFFI

Arriva su nostro pianeta Mars: uno speaker Bluetooth 4.0 la cui forma si rifà a quella del più classico dei dischi volanti. La particolarità è che il disco si trova al di sopra di una base a colonna, e lì rimane a levitare senza alcun appoggio, come fosse appeso ad un filo invisibile. Il sistema audio è composto da due parti: un subwoofer cilindrico per diffondere i bassi e un disco per le medie e alte frequenze. Gli ideatori di Mars sostengono che il diffusore-UFO sia in grado di restituire una qualità del suono superiore proprio grazie alla sua capacità di levitare. Ecco la motivazione: il suono di qualunque speaker tradizionale risente in parte anche delle interferenze dovute alle proprietà acustiche della superficie su cui poggia, mentre Mars azzera questo fenomeno proprio perché rimane sospeso in aria. Sarà vero? In ogni caso è' inconfutabile che la forma cilindrica di Mars, non avendo una direzione preferenziale di diffusione, permette la propagazione del suono in modo uniforme. Vantaggio tangibile se lo si usa ad esempio in ufficio come sistema per le conference-call, dato che Mars dispone anche di un microfono. Per ora Crazybaby ha accolto oltre l'80% dei 100.000 dollari che ha stabilito come obiettivo per la propria campagna su Indiegogo.

GADGET Un kit e un'app per iOS/Android bastano ed avanzano per rivoluzionare la bici

Con COBI la mountain bike diventa smart

Sarà disponibile la prossima primavera, giusto in tempo per affrontare la bella stagione

di Michele LEPORI

Il magico mondo di Kickstarter una ne pensa e cento(mila) ne fa: l'ambito del fitness è uno dei più gettonati ed iCradle, una startup tedesca, presenta un progetto di "kit evolutivo" per le care vecchie biciclette desiderose di aggiornarsi ad una fiammante versione 2.0. O quantomeno 1.5, dato che le ruote, i pedali e la catena continuano ad essere al loro posto accompagnati però da COBI, un kit composto da un supporto da fissare al manubrio, un case per lo smartphone, un faro a LED, una luce per freni e frecce, un controller a 5 pulsanti retroilluminati, una batteria ricaricabile da 6.000 mAh e l'app omonima per iOS ed Android. Tutto questo oltre a svariati sensori, LED di stato del sistema, uno speaker e protocolli di comunicazione Bluetooth Smart 4.1, ANT+, CAN e tutto quanto di meglio si possa chiedere.
L'elemento più interessante di COBI è senza dubbio il controller, che permette al cyber-ciclista di eseguire fino a 10 azioni senza toccare lo smartphone, che sarà quindi libero di visualizzare i dati in tempo reale e mandare le indicazioni turn-by-turn alle frecce o illuminare la luce di stop posteriore senza dover uscire e rientrare dall'app, col rischio di perdere la svolta del percorso e riducendo al minimo le possibilità di incidente per aver distolto lo sguardo dalla strada allo smartphone. hiunque fosse interessato fa ancora tempo per farsi questo regalo di Natale semplicemente dando il suo "pledge" a partire da 115 dollari sulla *pagina ufficiale di Kickstarter:* la produzione di massa inizierà a marzo con le prime consegne previste a giugno 2015. Sperando che la prossima estate regali più soddisfazioni di quella trascorsa.

GADGET Una start up italiana lancia su IndieGoGo un dispenser di cibo controllabile da remoto

Ora lo smartphone dà da mangiare anche al gatto

Un dispenser versa i crocchini e l'acqua al gatto, si può anche vedere il micio e parlagli

di Paolo CENTOFANTI

Come si fa a dare da mangiare al gatto quando siamo via? Perché non creare un distributore di mangime e acqua automatico che può collegarsi a Internet permettendo così di controllarlo a distanza? L'idea è venuta a gruppo di ragazzi italiani: ecco allora arrivare ROMEOW, che va un passo oltre i normali dispenser automatici di croccantini per gatti, offrendo appunto il controllo in tempo reale del riempimento delle ciotole di croccantini e acqua, il tutto comodamente da un'app per smartphone. Il dispositivo, costruito utilizzando la piattaforma open source Arduino, già che ci siamo permette di sfruttare la connettività con lo smartphone offrendo anche una webcam integrata e un altoparlante. Con la prima possiamo controllare a distanza se e quanto il nostro gatto ha mangiato, con il secondo possiamo richiamare l'attenzione del micio "parlandogli" tramite l'app. ROMEOW contiene fino a 1,8 Kg di croccantini e fino a 2,5 litri d'acqua.
ROMEOW però ha ancora bisogno di fondi per diventare realtà, motivo per il quale il progetto è ora su *IndieGoGo,* dove è partita la campagna di crowd funding, a caccia degli 80.000 euro necessari per lanciare il prodotto. Per gli early adapter ROMEOW sarà disponibile a partire da 199 euro, con un target price finale di 400 euro. *Qui il video di lancio.*

Con la tuta smart di Athos diventi un atleta perfetto

Athos introduce l'abbigliamento sportivo smart e connesso
I sensori nella tuta trasmettono via Bluetooth i dati a un core, la gestione avviene tramite app

di Massimiliano ZOCCHI

Athos, una startup della Silicon Valley, ha sviluppato dei capi di abbigliamento tecnico dotati di sensori e rilevatori per analizzare l'attività fisica. Il set si compone di maglia e pantaloni per uomo e donna, che possono essere indossati da soli o sotto altri capi. La tuta tecnologica è lavabile in lavatrice. La maglia integra 14 sensori EMG (elettromiografia), 2 misuratori del battito cardiaco e 2 rilevatori per la respirazione. I pantaloni invece integrano "solo" 8 EMG e 4 sensori per la frequenza cardiaca. I capi costano 99 dollari ciascuno. I dati vengono raccolti dal centro pulsante del sistema, chiamato Core, che contiene tutta l'elettronica, interpreta i biosegnali e li invia via Bluetooth allo smartphone. Vi servirà un solo Athos Core (199 dollari), che ha un'autonomia di 10 ore, un peso inferiore ai 20 grammi, resiste agli urti ed è dotato di accelerometro a 6 assi. L'app di supporto è compatibile con iOS 7 o successivi e con device dotati di protocollo BLE, per cui da iPhone 4S e iPad 3 in poi. L'applicazione è un vero e proprio personal trainer tascabile e gli allenamenti vengono registrati per tenere traccia dei progressi. Il set può essere preordinato e le spedizioni dovrebbero partire a gennaio 2015 in quantità limitate. *Qui il video di presentazione.*

PERFETTO PER LA TUA CUCINA

4D SERIE 100

Largo per una grande capacità. Stretto per una perfetta integrazione.

A++ Il più economico del suo genere con classe energetica A++ che offre il 20% di risparmio rispetto ad un frigorifero in classe A+.

XXL Il più grande nel suo genere con 685 litri di capacità. Tanto spazio per tutta la famiglia.

MyZone Il MyZone è un vano indipendente da 15 litri che offre tre diverse funzioni: quick cool, defrost e chiller 0°. 4D Serie 100 è dotato di ben due cassetti MyZone.

NO FROST La tecnologia No Frost elimina la possibilità della formazione di ghiaccio nei vani e offre una miglior distribuzione dell'aria fredda in tutto il frigorifero.

Haier

www.haier.it

Hisense
life reimagined

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Hisense
life reimagined

GAMING Nel 1994 Sony lanciava la prima PlayStation, conquistando un ruolo da protagonista

PS4 Anniversario per i 20 anni di PlayStation

Per festeggiare 20 anni, ecco una PS4 con gli stessi colori della PS1. Ma in Italia sono solo 350

di Paolo CENTOFANTI

Il 3 dicembre del 1994, Sony lanciava l'originale PlayStation, sistema che diventò nella cultura popolare sinonimo di console di videogiochi (un po' come il Walkman, sempre di Sony, era il lettore portatile di cassette) e che vendette più di 100 milioni di pezzi in tutto il mondo. La storia di PlayStation non è priva di qualche passo falso (l'ultimo è probabilmente PlayStation Vita), ma i numeri hanno sempre dato ragione Sony, dai 155 milioni di console PlayStation2 vendute, fino agli 80 milioni di PlayStation 3, per arrivare oggi al buon successo di PlayStation 4 in questo ultimo anno, con 500.000 console vendute in Italia dove, dice Sony, PlayStation ha il 74% di quota del mercato "next gen".

Per festeggiare l'importante anniversario, Sony ha deciso di lanciare una special anniversary edition di PlayStation 4, con lo stesso colore della prima PlayStation, numerata e con una targhetta commemorativa: Sony ha infatti realizzato unicamente 12300 PS4 20° anniversario, lo stesso numero delle console PS1 vendute il giorno del lancio vent'anni fa. Non è ancora chiaro però come sarà possibile mettere le mani su una di questi pezzi in edizione limitata. Sony Italia ha infatti annunciato che per il nostro paese saranno a disposizione unicamente 350 pezzi e nessuno di questi verrà regolarmente messo in vendita sui normali canali di distribuzione. 50 esemplari saranno donati in beneficienza all'associazione Terre des Hommes, che verranno messe all'asta in un'iniziativa dedicata ai bambini vittime di violenza organizzata su CharityStars a partire dal 9 dicembre. Per le restanti console verranno annunciate in seguito apposite iniziative.

GAMING

Angry Birds Gli uccellini ora volano basso

Angry Birds è stato uno dei giochi mobile di più grande successo, un'app da cui sono scaturiti diversi sequel, versioni per console e smart TV, cartoni animati e un ricco merchandise. Un successo che ha permesso alla software house Rovio di crescere come mai prima e di espandersi in settori come il cinema, con un film animato di Angry Birds programmato per il 2016. Ma la stella degli uccellini arrabbiati non brilla più come una volta e ora Rovio si trova costretta ridimensionarsi per stare a galla, confermando la chiusura dello studio di Tampere e riconcentrando le proprie risorse nel quartiere generale di Espoo.
A farne le spese saranno circa 110 dipendenti che perderanno il proprio posto di lavoro, pari a circa il 14% del team di Rovio.

GAMING Il 4° capitolo per PS4 è eccezionale, ecco il first look

Uncharted entra nell'era next gen

di Paolo CENTOFANTI

Uncharted 3, di Naughty Dog aveva portato la vecchia PS3 su vette grafiche ancora non raggiunte, nonostante l'hardware datato e i suoi soli 256 MB di RAM (oggi non li troviamo più nemmeno in uno smartphone). Naturale, dunque, che le aspettative per il quarto capitolo delle avventure di Nathan Drake, il primo pensato per PlayStation 4, fossero altissime. Aspettative che con il primo trailer di gioco effettivo, mostrato alla PlayStation Experience, sembrano venire ripagate appieno. Uncharted 4 ha tutta l'aria di essere un vero e proprio spettacolo e uno dei primi titoli a sfruttare a dovere il nuovo e più potente hardware delle console next gen: frame rate, effetti di illuminazione dinamica, risoluzione degli ambienti, effetti particellari di fumo e acqua, dettaglio dell'animazione dei personaggi, texture, dettaglio e fisica del fogliame, tutto quello che si vede in questa lunga anteprima convince appieno. Considerando quanto ci è voluto prima che la PS3 venisse sfruttata al massimo e con quali risultati, non osiamo immaginare cosa ci aspetterà nei prossimi anni con questi nuovi "giocattoli". Uncharted 4: A Thief's End uscirà nel 2015, in data ancora da annunciare.

Qui il video con il first look di Uncharted 4: A Thief's End

Addio a Ralph Baer Il papà delle console giochi

Scomparso all'età di 92 anni l'inventore delle console per videogiochi Sviluppò la prima console collegabile al TV domestico la Magnavox Odyssey

di Paolo CENTOFANTI

A molti il nome di Ralph H. Baer magari non dirà molto, ma è di fatto l'inventore delle console di videogiochi. L'ingegnere americano di origine tedesca, scomparso il 6 dicembre a 92 anni, sviluppò infatti fin da gli anni '50 i primi prototipi di un sistema di gioco pensato per essere collegato al TV analogico di casa. Uno di questi, la Brown Box, fu poi acquistato da Magnavox che lo trasformò nell'Odyssey, la prima console per videogiochi consumer della storia, che uscì sul mercato nel 1972, aprendo poi la strada ad Atari e ad una lunga serie di cloni.

L'Odyssey non solo poteva essere collegata al TV ma, tramite delle apposite cartucce, era in grado di offrire giochi leggermente diversi, di fatto creando quello che sarà per molti anni a venire il classico modello di distribuzione dei giochi. Prima di allora, i videogiochi erano un lusso a disposizione dei pochi che avevano accesso a un computer, utilizzati nei centri di ricerca e nelle aziende, ma non nelle case. Sempre Baer, partecipò alla realizzazione di uno dei giochi elettronici più popolari dello scorso secolo, Simon. Nel 2006, Baer ricevette la National Medal of Technology dal presidente degli Stati Uniti di allora, George W. Bush, per lo sviluppo "rivoluzionario e pionieristico" dei videogiochi interattivi. La prossima volta che accenderete la vostra Xbox One o PlayStation 4, dedicate un pensiero all'uomo che le ha rese possibili.

Hisense
life reimagined

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Hisense
life reimagined

PC L'azienda ha utilizzato la tecnologia proprietaria SMR per notevoli velocità di scrittura/lettura

Seagate lancia l'hard disk da 8 TB low cost

Tanto spazio di archiviazione, basso consumo energetico e oltre 800mila ore di vita a 260$

di V. R. BARASSI

Fino a qualche anno fa, complici i limiti tecnologici, era impossibile immaginare hard disk con capacità superiori a un paio di Terabyte. Oggi questi limiti sono stati abbattuti: Seagate ha, infatti, annunciato di aver lanciato su tutti i principali mercati il primo hard disk consumer con capacità di archiviazione di ben 8 TeraByte.
Per sovrastare ogni limite fisico l'azienda ha utilizzato la tecnologia proprietaria SMR (Shingled Magnetic Recording) che permette una maggiore capacità di storage su singolo piatto (1,33 Terabyte l'uno) ma va a sacrificare un po' le prestazioni; una maggiore densità si accompagna dunque a una velocità di rotazione di 5900 giri al minuto, che garantisce velocità medie di scrittura/lettura pari a 150 MB/s e un'efficienza energetica di prim'ordine.

128 sono i MB dedicati alla cache, mentre il MTBF (Mean Time Between Failures, indice della durata "garantita" del dispositivo) si attesta sulle 800mila ore di esercizio (con in più tre anni di garanzia del produttore). Seagate ha deciso di lanciare il prodotto in questione a un prezzo molto aggressivo: 260 dollari americani, circa 3 centesimi a GB. In Europa ci sono ancora poche tracce del prodotto, ma recentemente alcuni retailer lo stanno proponendo a circa 250 euro, prezzo comunque destinato a scendere in attesa di maggiore concorrenza. E in Italia quanto costerà?

PC

Giocare in 4K sul 40" Philips costa solo 699 euro

Serve un monitor grande con una risoluzione super? Il nuovo Philips BDM4065UC è un monitor 4K da 40" che gestisce segnali fino a 60 Hz e viene venduto all'incredibile prezzo di 699 euro. E non si pensi di trovarsi davanti a un pannello TN: Philips ha adottato un modulo LCD VA con retroilluminazione white LED e un angolo di visione di 176°, non certo uno schermo hi-end ma comunque più che buono. Un monitor destinato a chi ha bisogno di un'area di visione ampia e di tanta definizione (si pensi a chi lavora in CAD) ma anche a chi vuole giocare o guardare contenuti e non è interessato a un TV: grazie al collegamento DisplayPort 1.2, riesce a gestire immagini Ultra HD a 60 Hz, e Philips promette anche una latenza piuttosto bassa. Presente anche la connessione HDMI 1.4 (che si ferma però a 30 fps) e una porta USB 3.0 per trasformare il monitor in HUB. Il nuovo monitor è disponibile al prezzo davvero abbordabile di 699 euro.

APP WORLD Si tratta di un messaggio di 2 kb a caratteri speciali

Scoperto super-bug su WhatsApp Elimina conversazioni "scomode"

di Michele LEPORI

WhatsApp finisce ancora una volta nell'occhio del ciclone: dopo i meme sui social network a tema doppia spunta blu, la controllata di Facebook fa ancora parlare di sé e sempre - in un certo qual modo - per il brutto rapporto che sembra legare a doppio filo gli utenti del servizio e la loro privacy.
Arriva dall'India la scoperta ad opera di due 17enni, Indrajeet Bhuyan e Saurav Kar, di un super-bug di WhatsApp che con *un semplice messaggio di 2 kb a caratteri speciali* costringe le vittime a cancellare la conversazione per poter tornare ad usare l'app. Era già stato scoperto un bug tale per cui messaggi molto grandi, oltre i 7 MB di peso, facevano crashare l'app obbligando l'utente al riavvio ma questo nuovo baco va oltre, poiché riaprendo la conversazione e visualizzando nuovamente il messaggio incriminato, l'app crasha inesorabilmente: l'unica soluzione è la cancellazione completa della chat con la persona che ha inviato questo "codice di autodistruzione".
I due ragazzi hanno testato la scoperta su terminali Android e tutte le versioni dell'iOS con il robottino, da KitKat in giù ne sono affette senza possibilità di salvezza mentre iOS e Windows Phone ne sembrano al momento immuni. I risvolti di una vera e propria bomba ad orologeria come questa sono facilmente intuibili, primo fra tutti una privacy "forzata" che chiunque può imporre anche a chat multiple causando però grossissimi problemi di perdita dati: quanto dei nostri rapporti sentimentali o di amicizia siamo disposti ad immolare sull'altare della privacy?

AVM lancia FRITZ!Box 3490 modem per banda ultralarga

AVM ha annunciato la disponibilità in Italia di un modem/router top di gamma con Wi-Fi 802.11ac supporto VDSL e banda ultralarga

di Paolo CENTOFANTI

AVM ha annunciato la disponibilità in Italia del nuovo FRITZ!Box 3490, modem/router che di fatto è una *versione semplificata del 7490 che abbiamo testato* e che fa a meno di tutta la componente di telefonia DECT. Ritroviamo, dunque, lo switch gigabit ethernet, le porte USB 3.0 e la connettività Wi-Fi 802.11ac.

Il modem è sempre basato su FRITZ!OS e integra la funzionalità di NAS collegando unità di memoria esterne alle porte USB. Altra caratteristica è la compatibilità con le linee oltre che ADSL2+ anche VDSL, tecnologia impiegata per gli abbonamenti Internet a banda ultralarga nel caso di connessione in fibra ottica fino all'armadio di strada (FTTCab). In questa modalità il modem è in grado di offrire velocità di connessione fino a 100 Mbit/s.
Per chi non è interessato alle funzioni di centralino del 7490, il FRITZ!Box 3490 rappresenta una soluzione anche più economica, con un prezzo di listino pari a 169 euro.

Hisense
life reimagined

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Hisense
life reimagined

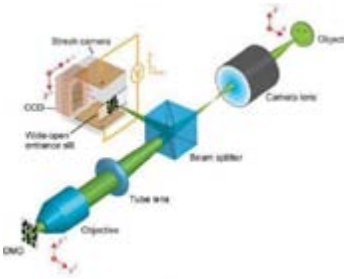
FOTOGRAFIA Il sistema è stato sviluppato da ricercatori della Washington University di St. Loius

Scattare immagini a 100 miliardi di fps è possibile

La tecnologia apre nuovi scenari in campo biomedico e in vari ambiti della ricerca scientifica

di Andrea ZUFFI

Un team di ricercatori di ingegneria biomedica della Washington University in St. Louis (Missouri), guidato da Lihong Wang, ha sviluppato una fotocamera 2D in grado di catturare immagini alla velocità di 100 miliardi di fotogrammi al secondo.
Nonostante altri esperimenti abbiano raggiunto velocità superiori (ricordiamo quello dell'Università di Tokyo con i suoi 4.400 miliardi di fps), questo di



St. Louis è tecnologicamente il più avanzato. Utilizza, infatti, una streak camera, uno strumento che cattura la variazione d'intensità di un impulso di luce nel tempo, e vi perfeziona la tecnica mediante l'adozione di una serie di splitter, di lenti e un sensore Digital Micromirror Device con un milione di microspecchi integrati, il tutto a formare quella che viene definita come tecnologia CUP, acronimo anglosassone per Fotografia Compressa Ultraveloce. L'importante risultato scientifico, divulgato sul numero di dicembre della rivista americana Nature, è destinato a ispirare altri ricercatori e potrebbe aprire la strada a numerose applicazioni innovative sia in campo biomedico che in altri settori, come ad esempio quello astronomico.

Oculus "mette le mani" nella realtà virtuale

Non conosce tregua il fermento intorno alla realtà virtuale. Stava spopolando su Kickstarter un progetto della neonata Nimble VR, chiamato Sense, una sorta di videocamera simile a Kinect. Il modulo, tramite un'azione combinata di un gruppo ottico e di un sensore laser 3D, può portare l'ambiente che ci circonda nella realtà virtuale riprodotta da Oculus Rift (al quale è agganciato), con particolare attenzione alle mani. La campagna aveva già raccolto più del doppio dei 62.500 dollari preventivati, ma è stata sospesa. Nessuna truffa o problemi al progetto dietro questa decisione: Oculus VR, dopo aver visto i video dimostrativi non ha potuto lasciarselo sfuggire, e ha acquisito tutta la società, ancora prima che il prodotto vedesse la luce. Così Oculus VR fa un altro passo avanti verso una leadership consolidata. Ora detiene il controllo di diverse aziende (Carbon Desing, Nimble VR), specialisti (John Carmack, Michael Abrash) e know how per far arrivare la Virtual Reality nella vita quotidiana. *Clicca qui per il video*.

SMARTHOME Da iRobot un robot per studenti e sviluppatori

Costruisci il robot con Create 2 Non solo per pulizie domestiche

di Emanuele VILLA

L'ultima novità in fatto di robot domestici proviene da iRobot, ma questa volta non è un modello dedicato alla pulizie domestiche o, quanto meno, non solo a queste. Create 2 è in realtà un robot componibile che farà la felicità di programmatori, appassionati e "smanettoni"; all'apparenza si tratta di un Roomba 600 ma le sue parti, anziché essere saldate in un solo prodotto fatto e finito, sono facilmente accessibili, sostituibili con add-on hardware, sensori di ogni genere e completamente programmabili. Sì, questa è la parte più divertente per chi si cimenta nella programmazione, per gli esperti ma anche per chi inizia solo ora: insieme al robot è fornito il framework di programmazione e anche i file per la stampa 3D dei componenti addizionali. Per questo Create 2 è rivolto a studenti, insegnanti e sviluppatori e non può essere considerato (malgrado le apparenze) come un robot per le pulizie: a seconda dei componenti inseriti e delle funzionalità programmate, può diventare uno strumento di vigilanza domestica, magari anche un riproduttore audio e via di seguito. Limiti non ce ne sono, e a giudicare dal prezzo di listino di 200 dollari, parrebbe anche alla portata di molti sviluppatori e appassionati.

La realtà virtuale di Google Cardboard è una cosa seria

Il visore di realtà virtuale di cartone lanciato come simpatico omaggio al Google I/O sta diventando un affare serio, con più di 500.000 pezzi venduti e tante app in arrivo

di Paolo CENTOFANTI

All'inizio era poco più che uno scherzo: un simpatico gadget per i partecipanti all'ultimo Google I/O. Un foglio di cartone e due lenti, a cui basta aggiungere uno smartphone per avere in mano un vero e proprio visore per la realtà virtuale. Ma con più di 500.000 Google Cardboard nelle mani degli utenti, tra autocostruiti e venduti da aziende terze per pochi

dollari, l'esperimento di Google sta diventando una cosa seria, tanto più che il numero di app che lo sfruttano sono in crescita. Per questo motivo Google ha ora annunciato l'apertura di una *sezione apposita sul Play Store* dedicata proprio a tutte le app pensate per Google Cardboard. Ma le novità più importanti riguardano proprio gli sviluppatori. Google annuncia, infatti, la disponibilità di nuovi strumenti di sviluppo per Android e il motore grafico Unity, che consentiranno ai programmatori di creare app per Cardboard semplificando significativamente la gestione di aspetti quali la distorsione delle lenti, il tracking dei movimenti della testa, la riproduzione stereoscopica. Google ha annunciato anche le specifiche per la costruzione del visore di cartone, con nuove linee guida aggiornate *sul sito ufficiale del progetto*.

Hisense
life reimagined

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Hisense
life reimagined

TEST Galaxy Tab S con display AMOLED da 8.4'' è uno dei migliori mini tablet Android, per potenza, design e funzionalità

Samsung Galaxy Tab S: è lui il vero iPad killer?

In prova Galaxy Tab S 8.4, tablet Mini di riferimento in casa Samsung: lo abbiamo anche confrontato con l'iPad Mini 3

di Emanuele VILLA

Disponibile da qualche mese sul mercato, Galaxy Tab S è senza dubbio uno dei regali natalizi più gettonati, e questo perché unisce potenza, funzionalità da primo della classe e un look che non sfigura con quello del suo acerrimo nemico, l'iPad di Apple.

Nella fattispecie, provando il Galaxy Tab S da 8,4 pollici di diagonale (è disponibile anche la versione standard da 10 pollici), in versione Wi-Fi + LTE, l'equivalente in casa Apple è l'iPad Mini 3, recentemente annunciato e già disponibile nel nostro Paese.

Visto il periodo natalizio abbiamo pensato di provare l'apparecchio nonostante sia uscito da un po', ma anche di dedicargli un breve confronto con il suo nemico di Cupertino, nella consapevolezza che un giudizio definitivo debba tenere in considerazione non solo le caratteristiche estetiche, funzionali e tecniche degli apparecchi, ma anche - e soprattutto - la qualità e l'estensione dell'ecosistema.

Galaxy Tab S 8.4 nella routine quotidiana

Non c'è dubbio che questo tablet si presenti davvero bene: dopo diverse generazioni più o meno analoghe sotto il profilo estetico, con Tab S Samsung ha inaugurato un design di pregio con cornice metallica e sottigliezza da primato, appena 6,6 mm di spessore per 298 grammi di peso, il tutto con un display AMOLED da 8,4'' e risoluzione WQXGA da 2560 x 1600 pixel.

Difficile ipotizzare un target ben definito per questo prodotto: sicuramente non chi vuole acquistare il suo primo tablet e spendere poco, magari accontentandosi di un buon rapporto qualità/prezzo, ed è difficile che lo sia anche chi è più attento alle applicazioni multimediali come giochi e video, poiché di solito preferisce un tablet più grande, quello con schermo da 10''. Lo vediamo molto bene in mano a un businessman/woman, invece, forte di un look che non sfigura, di un display ai vertici della categoria e di specifiche tecniche di primo piano, comprensive di un processore Exynos Octa Core 5420 con 4 Cortex A15 da 1,9 GHz e altrettanti Cortex A7 da 1,9 GHz e 3 GB di RAM; oltretutto, Galaxy Tab S fa uso dell'interfaccia Magazine UX di Samsung, pensata proprio per fornire un ambiente professionale produttivo.

Samsung Galaxy Tab S 8.4"
BESTSELLER DI NATALE?

499,00 €

Il prezzo non è regalato, ma d'altronde i 499 euro di listino sono soggetti, proprio in questo periodo, a sconti e promozioni di ogni tipo e non sarà difficile trovare l'affare giusto. Per il resto Tab S 8,4 è sicuramente uno dei migliori mini-tablet Android: ha un look che non sfigura nei confronti dell'iPad Mini 3, è leggerissimo, sottile, ha tutto quello che serve e un display AMOLED dalla risoluzione incredibile. Che poi servano davvero tutti questi pixel è un altro discorso, ma di sicuro con Tab S "vedere i puntini" è impossibile. Come da consuetudine, il pannello colpisce l'utente con una vividezza cromatica immensa, perfetta per generare un "effetto WOW" di fronte ai video più dettagliati, meno bene per chi vuole un'immagine più bilanciata e naturale; piace constatare, comunque, che anche qui si possa giocare sui profili d'immagine rendendo tutto più naturale. Le prestazioni ci sono, l'autonomia è nella norma e consente di lavorare e svagarsi senza stare troppo attenti a quello che si fa. Galaxy Tab S 8.4 è un tablet per chi vuole un prodotto di alta gamma e quindi - supponiamo - intenda usarlo con frequenza: dal punto di vista lavorativo troverà beneficio nella Magazine UX, mentre in ambito multimediale viene incontro la risoluzione e la qualità del pannello, oltre all'aspect ratio del display che favorisce la visione dei film. Il prezzo, dicevamo, non è basso, ma l'affare è sempre dietro l'angolo, e Tab S può garantire quella longevità che chi compra un tablet giustamente pretende.

8.8	Qualità	Longevità	Design	Semplicità	D-Factor	Prezzo
	9	8	9	8	9	9

COSA CI PIACE	COSA NON CI PIACE
Look curato, molto sottile	Prezzo di listino elevato
Display AMOLED ultra-definito	Limiti nell'angolo di visione
Prestazioni generali	Fotocamera senza infamia e lode

Il tablet si difende bene sotto il profilo estetico: è ultracompatto, ha un bordo molto sottile e una cornice metallica che gli conferisce un look davvero premium. Meno nobile il pannello posteriore, di materiale plastico bucherellato con effetto simil pelle: a differenza dei telefoni come Galaxy S5, qui la cover non è removibile e per l'inserimento di SIM e schede SD ci si avvale degli sportellini laterali. Resta dunque la medesima leggerezza, ma a differenza dei telefoni non si può sostituire la batteria.

Lavorare col tablet è senza dubbio piacevole: da un lato la leggerezza lo rende facilmente portabile ovunque si voglia, dall'altro Samsung ha deciso di dotare Galaxy Tab S della sua Magazine UX che, com'è noto, ha il vantaggio di razionalizzare la ripartizione degli spazi del display offrendo un multitasking avanzato: in questo modo è possibile tenere sott'occhio contemporaneamente email, calendario, documenti e via dicendo. L'unico limite, a tal proposito, è legato alle dimensioni del display: con 8,4'' non si può pensare di dividere lo schermo in 6 senza affaticare la vista (tutto resta leggibile considerando la mega-risoluzione del display), ma se il problema è quello basta comprare la versione da 10 pollici.

Finalmente un po' di relax tra film e giochi

Uno dei fiori all'occhiello di Tab S è il suo display, un Super AMOLED da 2560 x 1600 pixel che "colpisce" l'utente con colori estremamente vividi e brillanti, un impatto molto intenso che mira a catturare l'attenzione. Come su altri dispositivi del medesimo produttore, c'è la possibilità di intervenire sui parametri d'immagine mediante tre profili preimpostati: Cinema AMOLED, Foto AMOLED e "di base", con quest'ultimo decisamente consigliabile ai fini della naturalezza e gli altri

SEGUE A PAGINA 22 ▶▶▸

Hisense
life reimagined

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Hisense
life reimagined

TEST

Samsung Galaxy Tab S 8.4

SEGUE DA PAGINA 21 ►►‣

rivolti al massimo impatto (soprattutto il primo).
Resta il fatto che, a prescindere da eventuali rilevazioni strumentali, il display di Galaxy Tab S dà l'impressione di essere una spanna sopra la media, pur riportando il "tipico" limite di questi schermi (già visto diverse volte) dell'affioramento di diverse dominanti cromatiche mano a mano che ci si sposta dal punto di visione ottimale: in pratica, il display (se osservato sul bianco intenso) tende all'azzurro/verdino, cosa appunto abbastanza tipica.
Ciò premesso, il livello di definizione è davvero notevole, specie se valutato con materiali che ne possano sfruttare appieno le possibilità: abbiamo subito riprodotto il filmato test offerto da Samsung a risoluzione nativa intitolato *Wonder of Nature*, preventivamente impostando la modalità Cinema AMOLED. Il risultato è di grandissimo impatto, con una vividezza incredibile e contrasti spinti al massimo: un ottimo modo per stupire amici e parenti, e se questo è l'obiettivo, il risultato è assicurato.
Se invece si punta alla naturalezza d'immagine, il

discorso cambia e, come anticipato, bisogna quanto meno passare alla modalità "di base", sicuramente meno d'impatto ma più credibile. Abbiamo quindi riprodotto svariati trailer Full HD tramite il player integrato e VLC, mentre abbiamo avuto notevoli difficoltà col 4K, che nelle nostre prove era soggetto a scatti e rallentamenti. Le prestazioni generali sono in linea con un tablet di fascia alta, quindi a prescindere dall'impiego (a meno che non si tratti di video 4K, ma non ne vediamo l'utilità), Galaxy Tab S è all'altezza della situazione. Abbiamo fatto un po' di tutto: dall'uso dei comuni strumenti di produttività Google (Documenti, Fogli, Presentazioni), anche in multiwindow con email, ad Asphalt Airborne 8 per le sessioni di relax, durante le quali abbiamo raggiunto più di 30 fps costanti; tra l'altro questa versione di Galaxy Tab S, la Wi-Fi + LTE, è dotata di GPS, il cui fix è molto rapido.
Per testare le condizioni di multitasking avanzato, cercando però al tempo stesso di ricreare una fattispecie "credibile" nell'uso di un tablet, abbiamo usato il multiwindow con la porzione superiore in navigazione GPS (Google Maps) e quella inferiore con un video in riproduzione da YouTube. L'esito è stato apprezzabile, con solo qualche rallentamento navigando manualmente all'interno della mappa di Google, ma per il resto tutto molto fluido e appagante, senza scatti o affini.

Mettiamoli a fianco Galaxy Tab S e iPad Mini 3

Nel corso della prova di Galaxy Tab S 8.4 non abbiamo resistito alla tentazione di metterlo a fianco al proprio competitor n° 1, l'iPad Mini 3 di Apple. Non ne deriviamo una sfida vera e propria, che presupporrebbe un intenso uso "comparato" dei due dispositivi in svariati ambiti di utilizzo, ma un confronto pensato per chi vuole acquistare un tablet Mini per Natale e non sa come orientarsi.
Partiamo dal presupposto che i due tablet in esame sono fratelli "quasi gemelli", entrambi prodotti di fascia alta, aggiornati alle tecnologie più recenti e rivolti alla medesima fascia di utenza, con particolare attenzione per il segmento business. Quando parliamo di tablet Mini, con dimensioni di display da 7,9'' (iPad Mini 3) e da 8,4'' (Galaxy Tab S), il fattore portabilità assume importanza centrale. Basta dare un occhio ai due modelli mettendoli uno di fianco all'altro per realizzare fin da subito che si tratta di prodotti diversi, ma molto attenti al fattore estetico: da un lato troviamo la perfezione stilistica dell'iPad e del suo guscio di alluminio unibody, dall'altra un approccio più rigido ma estremamente sottile e con cornice in alluminio che ricorda molto da vicino il Galaxy Note 4 o il Galaxy Alpha. Resta il retro in policarbonato con micro-fori, anch'esso tipico del colosso coreano, una cover decisamente meno "nobile" rispetto a quella dell'iPad Mini 3 ma comunque di buona fattura.
Quello che cambia davvero tanto tra i due modelli non è tanto lo spessore o il peso quando l'aspect ratio del display, che ovviamente ne condiziona l'impatto estetico: iPad Mini 3 tiene fede alla sua filosofia e propone un display 4:3, mentre Galaxy Tab S è un 16:10. Difficile dire, ovviamente, quale sia preferibile in termini di portabilità, per quanto l'utilizzo prolungato ci faccia esprimere una leggera preferenza per il modello Samsung: le sue dimensioni lo rendono sì "alto e stretto", ma i 6,6 mm di spessore e i 298 grammi di peso sono leggermente migliori dei 7,5 mm e 341 grammi (versione Wi-Fi + rete cellulare) del modello di Cupertino. Non che 43 grammi rendano l'iPad Mini difficile da portare in giro, ma sui 300 grammi complessivi del prodotto, è una differenza proporzionalmente rilevante. In pratica, iPad Mini 3 è più bello, grazie alla scocca in alluminio unibody, Galaxy Tab S è più "portable" grazie a uno spessore incredibilmente ridotto, un peso piuma e i bordi ridotti all'osso, cosa che iPad Mini 3 non ha.
Grosse differenze in termini di display, questo sì. Ma non parliamo di risoluzione, bensì proprio di impatto d'immagine: se nella "conta dei pixel" i 2560x1600 di Tab S (359ppi) battono i 2048x1536 (326ppi) di iPad Mini 3, all'atto pratico le differenze sono pressoché nulle o comunque non percepibili. Ma l'immagine resta profondamente diversa: molto più soft e calibrata per il dispositivo Apple, decisamente più vivida e contrastata in Tab S. Ne risulta un'immagine di maggior

SEGUE A PAGINA 23 ►►‣

Hisense
life reimagined

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

Hisense
life reimagined

TEST

Samsung Galaxy Tab S 8.4

SEGUE DA PAGINA 22 ►►►

impatto per il tablet Samsung: riproducendo un film su entrambi i dispositivi, l'effetto "WOW" è sicuramente per il Tab S, anche in virtù delle proporzioni di schermo che favoriscono gli utilizzi multimediali, ma poi quando si tratta di avere un'immagine naturale, iPad rialza sicuramente la testa. Inoltre, il tablet Apple, pur ovviamente in coda sotto il profilo del contrasto, non fa affiorare nessuna dominante di alcun tipo se lo sguardo si discosta dalla posizione ottimale e offre una luminosità molto marcata. Sulle prestazioni, invece, i due prodotti sono difficilmente comparabili e mantenere una valutazione oggettiva qui è un'impresa titanica: Geekbench 3, disponibile in entrambe le piattaforme, decreta una importante superiorità di iPad Mini 3 in ambito single core (1377 punti contro 892 di Tab S 8.4) e al contrario una leggera superiorità di Tab S nelle operazioni multicore (2655 punti contro 2478 di iPad Mini 3), ma nella routine quotidiana entrambi i tablet funzionano molto bene e le app che abbiamo riprodotto parallelamente hanno mostrato comportamenti assolutamente analoghi.

Due macchine identiche, dunque? Certamente no, ma il concetto che vorremmo far passare è che le innegabili differenze hardware (aspect ratio, display, risoluzione, processore, slot di espansione presente in uno e non nell'altro, differenze estetiche, ecc.) non sono nulla rispetto alla differenza di ecosistema, che nel caso specifico rappresenta il primo fondamentale criterio di scelta. Per dirlo con altre parole, la preferenza per uno o per l'altro dipende molto di più dalla qualità delle app, del sistema operativo e dell'ecosistema che dalla potenza dell'hardware o dalla versatilità del prodotto. Lasciamo a un approfondimento *ad hoc* l'analisi comparativa dei due apparecchi nei principali ambiti di utilizzo, ma a titolo d'esempio li abbiamo usati parallelamente come strumenti di produttività, trovandoci di fronte a due mondi lontani. Da un lato c'è la comodità di Magazine UX e la completezza della suite Google, che nella fattispecie comprende Documenti, Fogli e Presentazioni, dall'altro Apple risponde con Pages, Numbers e Keynote e con la disponibilità dell'intera suite di Microsoft Office, non ancora presente in ambito Android. A onor del vero ammettiamo (in questo ambito) una preferenza per gli strumenti del mondo iOS in termini di funzionalità e qualità del software, ma il concetto di base è che due prodotti analoghi diventano estremamente diversi quando calati nel proprio mondo.

Le rilevazioni di Geekbench 3 su iPad Mini 3. Galaxy Tab S è inferiore nella rilevazione Single Core (892) e superiore sul multicore (2655)

Una fotocamera senza infamia e senza lode

Un tablet, si sa, non è pensato per fare le foto, almeno non quanto lo è uno smartphone. Ciò nonostante, Samsung ha voluto mantenere un profilo medio/alto anche sotto questo punto di vista e ha dotato il suo Galaxy Tab S di un modulo fotografico retroilluminato da 8 Megapixel (frontale da 2.1 Megapixel), con funzionalità che riprendono in larga parte quelle dei telefoni del medesimo produttore. Troviamo, dunque, la modalità completamente automatica, l'HDR, il panorama e la possibilità di gestire i singoli parametri di scatto tra cui risoluzione, ISO e compensazione dell'esposizione. Su questo tablet è presente anche una fotocamera frontale da 2,1 Megapixel. Qui sotto, alcuni scatti effettuati con il tablet, divisi in sequenze in esterni diurni e in interni. Il degrado qualitativo di questi ultimi, del tutto normale in questi dispositivi, non è neppure marcato (a meno che si scatti davvero al buio) anche se si nota un po' di compressione extra rispetto alla norma: in pratica, è un dispositivo piacevole per qualche fotografia sporadica, non ancora al livello dei migliori smartphone in circolazione ma sicuramente accettabile.

Per il Samsung Tab S 8.4, un modulo fotografico retroilluminato da 8 Megapixel e una fotocamera frontale da 2.1 Megapixel. Clicca sulle singole foto qui sopra per vedere l'originale.

Hisense

life reimagined

Serie UHD K680

Hisense 4K ULTRA HD TV

BRING THE WORLD CLOSER

BRING THE WORLD

CLOSER

Scoprite con Hisense una nuova realtà Ultra HD.
Il mondo non è mai stato più vicino.

Hisense SMART

www.hisenseitalia.it

IFA Official partner of: THE FUTURE
Visit Us: Hall 6.2b, booth 202

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

LG Life's Good

LG Life's Good

TEST Stessa versatilità di una mirrorless di dimensioni standard con la compattezza di una point&shoot. Ma come scatta?

Panasonic DMC-GM5, la mirrorless da taschino

Abbiamo provato una delle fotocamere a ottiche intercambiabili più piccole di sempre con mirino elettronico integrato

di Paolo CENTOFANTI

Il sistema micro 4:3 nacque con l'esplicita intenzione di creare macchine fotografiche a ottiche intercambiabili comparabili in prestazioni con le reflex, ma con dimensioni sia per i corpi macchina che per gli obiettivi molto più compatte. Con la Lumix GM1, arrivata sul mercato circa un anno fa, Panasonic ha portato a compimento questa visione con una delle mirrorless a lenti intercambiabili più piccole del mercato. Ora ne riprende il discorso con la GM5, modello che mantiene molte caratteristiche della GM1, andando però a migliorare alcuni aspetti. La novità più importante, e quella che salta più all'occhio, è costituita naturalmente dal mirino elettronico integrato, che va a sostituire il flash integrato della GM1, ma ci sono anche altre novità.

Per qualche millimetro in più

La nuova GM5 è in realtà leggermente più grande del modello dello scorso anno, questo per far posto al mirino elettronico ma anche a qualche comando in più, visto che l'ergonomia della GM1 non era esattamente il massimo. La GM5 è di circa 5 mm più alta e 5 mm più spessa, ma pesa appena 7 gr in più della GM1, per un totale di 180 gr (solo corpo). Nel complesso continua a sembrare sempre una semplice fotocamera point&shoot, nonostante sia in realtà molto di più. Per quanto riguarda il design, Panasonic ha deciso di puntare un po' di più sull'originalità, non tanto nel form factor che essenzialmente è identico a quello della GM1, ma nelle finiture disponibili. Oltre al modello completamente nero, sono disponibili anche una versione rossa e nera e una verde e silver, tutte con un pattern in simil pelle. Il mirino elettronico rappresenta la novità più grande, soprattutto visto che si tratta di un modello di fotocamera pensato per l'appassionato di fotografia che magari desidera una seconda macchina da portarsi appresso quando vuole viaggiare più leggero, senza rinunciare ad alcune "comodità" delle fotocamere più grandi. Il mirino, con sensore di prossimità, ha una risoluzione di 1166 punti ed è di tipo LCD Field Sequential, con copertura superiore allo spazio AdobeRGB, per offrire un'accurata riproduzione cromatica e un frame rate di 60 fps. Poiché il mirino sostituisce il flash integrato della GM1, Panasonic ha aggiunto una slitta accessori per il collegamento di flash esterni, come quello fornito in dotazione. Considerando però la già bassa autonomia della batteria (210 scatti CIPA), non è pensabile di sfruttare la slitta tanto quanto faremmo normalmente con macchine "tradizionali". Panasonic ha rivisto leggermente i controlli aggiungendo una nuova rotella, che, premendola, funziona anche da pulsante, ed è praticamente indispensabile per l'utilizzo della GM5 in modalità manuale o semi-manuale, permettendo di controllare l'esposizione con più agio. Con obiettivi come il nuovo Panasonic Leica H-X015, che è dotato di ghiera manuale per il controllo dell'apertura, la GM5 sa però diventare anche insospettabilmente molto comoda da utilizzare in modalità completamente manuale. Sulla parte superiore continuiamo a trovare la ghiera per la selezione della modalità di scatto, il selettore di tipo di messa a fuoco, e il pulsante di accensione e spegnimento. Sopra il display, oltre alla nuova rotella, troviamo due tasti funzione configurabili, di default assegnati al Wi-Fi e selezione display/mirino e a destra del display il classico pad a croce che ora consente di regolare in modo diretto anche il livello degli ISO, oltre a bilanciamento del bianco, scatto singolo/raffica e area di messa a fuoco. Qui troviamo anche il tasto per la registrazione video. Considerando le dimensioni della fotocamera c'è più di quello che si potrebbe sperare di trovare, ma i tasti sono chiaramente molto piccoli e ci vuole un po' per cominciare a prendere manualità con la fotocamera. L'aggiunta del mirino, della slitta e la revisione dei controlli hanno invece imposto una riduzione del display, che rimane da 3" ma passa da un formato di 3:2 a un più "basso" 16:9 con una risoluzione di 921.000 punti. Lo schermo rimane sempre touchscreen ma non è più con digitizer in-cell come sul modello precedente.

DDAY lab

Panasonic DMC-GM5

849,00 €

UNA VERA MIRRORLESS FORMATO TASCABILE
MA LA VERSATILITÀ HA UN PREZZO

Panasonic è riuscita a realizzare la macchina a lenti intercambiabili con mirino più piccolo al mondo ed è sicuramente un prodotto che sa farsi apprezzare per la sua velocità, portabilità e qualità di immagine. La possibilità di mettersi in tasca una fotocamera assai più versatile di un'ordinaria compatta e capace di scattare grandi foto, per alcuni potrebbe non avere prezzo. Però ce l'ha, sia banalmente a livello di prezzo di listino, che in termini di ergonomia. Nonostante il mirino elettronico integrato, le dimensioni pongono comunque un limite sia al tipo di obiettivi che è possibile abbinare senza compromettere la portabilità della macchina, sia all'effettiva facilità e rapidità d'uso rispetto a una macchina tradizionale nel momento in cui si va oltre gli automatismi completi. In questo senso rimane un po' un prodotto di nicchia per chi ha già investito in un parco ottiche micro 4:3 e ha bisogno di una "piccolina" da portarsi sempre appresso. Per tutti gli altri, la stessa Panasonic con la nuova LX100 ha in catalogo un prodotto che è un'alternativa forse più appetibile.

8.0	Qualità	Longevità	Design	Semplicità	D-Factor	Prezzo
	8	9	8	7	8	8

COSA CI PIACE	COSA NON CI PIACE
Dimensioni contenutissime Funzionalità complete Buona qualità di immagine	Troppo piccola per alcuni obiettivi Il motore JPEG necessita di qualche aggiustamento manuale Niente stabilizzazione sul sensore

Il DNA è lo stesso della GM1 ma non mancano dei miglioramenti

Le novità non mancano anche sotto il guscio in lega di magnesio, anche se si tratta di piccoli raffinamenti rispetto alla GM1. In particolare sensore, otturatore e processore di immagine sono essenzialmente gli stessi. Il sensore, come per la GM1, è lo stesso della GX7, Live MOS in formato 4:3 e con una risoluzione di 16 Megapixel. L'otturatore meccanico, ridotto dell'80% rispetto a quello della GX7, offre una velocità massima di 1/8000 secondi che diventano 1/16000 secondi in modalità completamente elettronica (utilizzabile per scattare, tra le altre cose, anche in totale silenzio). I veri miglioramenti sembrano dunque essere più che altro a carico del processore Venus, visto che si parla di scatto a raffica portato da 4 a 5 fps con tracking autofocus (5,8

SEGUE A PAGINA 26 ▶▶▸

TEST

Panasonic DMC-GM5

SEGUE DA PAGINA 25 ►►►

fps senza), ISO esteso a 100 da 125 e ripresa video in Full HD anche a 50p, forse la novità più sostanziosa tra queste. Le altre caratteristiche principali della fotocamera non cambiano e in particolare continua a non esserci un sistema di stabilizzazione sul sensore dell'immagine, per cui la piccola Lumix si affida completamente alle ottiche, cosa questa da tenere a mente specie nel caso si prendano in considerazione obiettivi zoom prodotti da Olympus o altri, anche se con un corpo macchina così piccolo vanno un po' contro la filosofia stessa del prodotto. A livello di funzionalità le novità riguardano soprattutto i filtri creativi, con l'introduzione di 18 nuove modalità Creative Panorama e la possibilità di personalizzare a mano i 22 filtri Creative Control. Direttamente dalla GX7 dello scorso anno arriva anche la regolazione delle curve per basse e alte luci, con la possibilità di creare tre preset personalizzati per richiamare un certo stile per più sessioni di scatto. Ritroviamo, inoltre, il focus peaking e la funzione di ingrandimento per la regolazione del focus manuale. La GM5 è dotata poi di funzioni come lo scatto ad esposizione multipla e la nuova modalità scatto "Time" che a differenza del classico "Bulb" non necessita di tenere premuto il tasto di scatto, ma di schiacciarlo solo a inizio e fine esposizione. L'ultima novità di un certo rilievo riguarda il Wi-Fi ora con accoppiamento sia NFC che tramite QR Code all'app per smartphone e tablet e che consente oltre che di importare immagini e clip video, di caricare geotag sui propri scatti o di controllare in remoto la fotocamera. Il menù

Un esempio, per certi versi estremo, che evidenzia sul tavolino il clipping sulle alte luci con le impostazioni di default. Si noti la buona resa cromatica e la pulizia complessiva dell'immagine.

è piuttosto semplice e mantiene la stessa impostazione delle altre Lumix. In particolare, il menù principale non offre una grande profondità di navigazione con essenzialmente solo 5 voci principali e per ognuna una lunga lista di parametri da impostare. Per le funzioni di uso più comune c'è un menù "quick" che permette sia tramite mirino che display di impostare caratteristiche come profilo di immagine, formato di registrazione e qualità di immagine, area di messa a fuoco, bilanciamento del bianco, esposizione e ISO. Alcune operazioni sono un po' macchinose con i controlli a disposizione, in particolare la gestione dell'area di messa a fuoco, e i tasti funzione virtuali touch, con il piccolo display a disposizione, sono un po' più scomodi da utilizzare rispetto a una macchina come la più grande GX7, di cui essenzialmente la GM5 mantiene la stessa interfaccia a schermo.

Una vera mirrorless solo molto compatta

A livello di qualità di immagine, la piccola GM5 è più vicina alla sorella maggiore GX7 di quello che si potrebbe pensare a prima vista. Le vere differenze sono infatti più che altro nell'ergonomia e in una più macchinosa operatività di alcune funzionalità e per questo la GM5 non andrebbe confusa come una semplice compatta ed è in grado di rivaleggiare con altre mirrorless micro 4:3 ad armi pari. Abbiamo avuto la possibilità di utilizzare la macchina sia con l'obiettivo in kit, il piccolissimo zoom 12 - 32 mm / F3.5-5.6 stabilizzato, che le due ottime ottiche realizzate in collaborazione con Leica, il Summilux 15 mm F1.7 e il Summilux 25 mm F1.4. Di questi due, il primo è chiaramente pensato appositamente per il piccolo form factor della GM5, mentre il secondo necessiterebbe del grip opzionale visto che è troppo grande rispetto al corpo macchina, un discorso questo che vale per tante altre ottiche micro 4:3: nonostante siano già di loro abbastanza compatte, la GM5 è semplicemente davvero minuscola.

Minuscolo in realtà è anche il mirino, che alla fine, a parte situazioni in cui proprio non si riesce a vedere nulla sul display, è un po' troppo piccolo per rendere piacevole comporre l'inquadratura in questo modo. È bello sapere che quando serve davvero c'è, ma abbiamo provato più volte come un senso di claustrofobia nell'utilizzarlo. Va detto che la risoluzione è abbastanza buona, così come ci è parsa naturale la resa cromatica. Viceversa il display non eccelle per risoluzione e il formato di schermo 16:9 penalizza non poco la preview dei propri scatti. Con gli obiettivi che abbiamo avuto a disposizione abbiamo potuto apprezzare la velocità della piccola GM5 in tutte le condizioni di scatto. L'auto-focus è velocissimo anche in ambienti con poca luce e solo in condizioni estreme può capitare che faccia cilecca, ma sono casi in cui fallirebbe qualunque fotocamera. Di fatto la GM5 mantiene proprio quella che è la sua promessa iniziale: sembra una compatta, è veloce da usare come una compatta, ma scatta come una macchina a lenti intercambiabili. Le immagini sono ricche di dettaglio e dotate di un'ottima resa cromatica e l'unica cosa che davvero non ci è piaciuta è la qualità dei JPEG con le impostazioni di default. La riduzione del rumore tende a diventare fin troppo aggressiva a ISO superiori ai 1600, mangiandosi un po' troppo dettaglio e portando a qualche artefatto di tipo blocking di troppo. Naturalmente basta andare nell'apposito menù dedicato alle impostazioni dei vari profili di immagine per ridurre

l'intervento del filtro di riduzione del rumore rispetto al livello predefinito. In alcuni scatti abbiamo notato, inoltre, un'esposizione automatica che tende a mangiarsi qualcosa sulle alte luci, niente che non si possa recuperare in RAW, ma per evitare sorprese in JPEG è bene tenere d'occhio l'istogramma e controllare l'impostazione del range dinamico i.Dynamic. Detto questo, la piccola GM5 è in grado di produrre fotografie di ottima qualità in cui l'unico limite, oltre al fisiologico rumore ad ISO più alti, è costituito dall'ottica che si sceglie di abbinarci: la GM5 è in sostanza un corpo macchina che a livello di immagine ha un'impronta molto neutrale, a differenza ad esempio della Olympus E-M10 recentemente provata che tende ad avere un carattere più "brillante" in JPEG. Nonostante le dimensioni e l'ergonomia non siano poi così differenti rispetto alla GM1, la nuova rotellina per la regolazione dei parametri di scatto fa una grossissima differenza e rende l'utilizzo della fotocamera molto più agevole e divertente. Molto buona la resa in modalità video della piccola GM5 che offre immagini molto dettagliate e naturali. La qualità della compressione è molto buona e può spingersi fino a 28 Mbit/s in 1080p a 50 Hz. Il fuoco continuo è abbastanza preciso e va bene per riprendere video come faremmo con un cellulare. Altrimenti, per riprese più sofisticate o precise, è consigliabile utilizzare il fuoco singolo o ancora meglio quello manuale. La funzione touch to focus invece non funziona sempre benissimo, specie quando la differenza tra i piani focali che si vogliono riprendere è molto alta. Noi abbiamo riscontrato qualche problema nel cercare di tornare con il fuoco molto vicino a noi, ma comunque nella maggior parte dei casi è possibile ottenere discreti effetti anche con questo automatismo.

LG Life's Good

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

LG Life's Good

TEST Ricorda a coloro che riprendono con lo smartphone, che un apparecchio specializzato come quello di JVC sa farlo meglio

JVC GZ-R10: il camcorder rugged rialza la testa

Resiste a immersione, sabbia, urti e gelo: la videocamera di JVC con zoom impressionante e batteria "eterna" convince

di Gianfranco GIARDINA

Tantissimi pregi e un solo difetto: è una videocamera, con il layout classico dei camcorder. E le videocamere "tradizionali" tra il grande pubblico non sono più di moda. Ma si tratta di un grande malinteso: in molti si sono convinti che con uno smartphone possano fare le stesse cose che si facevano prima con una videocamera. Questa JVC GZ-R10 è il perfetto esempio di come questo assunto sia falso e di come una tecnologia oramai matura offra oggi dimensioni ridottissime, prestazioni eccellenti, funzionalità impensabili solo qualche anno fa e soprattutto un prezzo bassissimo, solo 299 euro. Vediamo come e perché.

Il bello di essere "Quad Proof" ma di rimanere vera camcorder

La JVC GZ-R10 riporta una grossa serigrafia: "Quad Proof". Di per sé una scritta di questo tipo non significa molto, ma lascia intendere che si tratti di un apparecchio capace di lavorare anche in condizioni "difficili". Due delle quattro dimensioni della "resistenza" di questo apparecchio sono interessanti e facilmente intuibili: si tratta di un apparecchio resistente all'acqua, anche in immersione (resiste fino a 5 metri per mezz'ora) e alla sabbia, perfetto per le vacanze estive al mare. La altre due qualità "avventurose" sono la resistenza agli urti (è certificata per assorbire cadute da 1,5 metri di altezza) e alle basse temperature (funziona fino a temperature operative di -10 °C), caratteristiche che sembrano pensate per le vacanze sugli sci. Qualcuno potrebbe osservare che per questi utilizzi esistono oramai molte action cam che svolgono egregiamente il loro lavoro, grazie anche alle ottiche super grandangolari e all'abbondante accessoristica per il fissaggio: il punto, però, è che le action cam, finita l'attività sportiva, servono a poco; questa GZ-R10, invece, resta una vera camcorder, utilizzabile con grande soddisfazione anche per i più classici impieghi "familiari".

Dimensioni, zoom e batteria sono i veri punti forti

Siamo oramai arrivati ai limiti minimi per una videocamera con layout classico: più piccola di questa GZ-R10 non ci starebbe neppure in mano. Infatti, le dimensioni sono di 60x59x122 mm per un peso molto contenuto, quasi da smartphone: 280 grammi. Questo fa sì che, nell'utilizzo pratico, questa videocamera ci stia praticamente dappertutto: dalla borsetta delle donne, fino alla tasca di un giaccone. Si supera quindi uno dei limiti delle videocamere classiche: niente borsa *ad hoc*, niente ingombri aggiuntivi, volendo anche niente alimentatore, visto che la GZ-R10 si ricarica via USB, quindi anche con un caricabatterie di uno smartphone o addirittura con un power pack esterno.

Nell'utilizzo pratico, poi, si capisce subito qual è il punto di forza di questo apparecchio: lo zoom. Infatti, questo è il punto debole (anzi debolissimo, visto che è del tutto assente) di smartphone e action cam; questa JVC invece ne fa un punto d'eccellenza, con una lente addirittura con zoom 40x ottico: l'escursione (in focali equivalenti su 35mm) va da 40mm a 1600mm, permettendo zoomate clamorose, ben oltre la possibilità di fare riprese stabili a mano libera. Non bisogna quindi farsi prendere la mano, ma di certo la possibilità di usare focali tele e super tele è una goduria che, per colpa della diffusione degli smartphone, spesso gli utenti hanno perso. Va detto che la focale minima, una 40mm equivalente, non è propriamente un grandangolo esemplare, come spesso capita alle piccole videocamere: è un peccato e per certi versi questa caratteristica condiziona nell'utilizzo di questo apparecchio come action cam. Infatti, una focale corta (e quindi un'inquadratura fortemente grandangolare) non solo è indispensabile per riprendere una scena ampia come quella sportiva, ma è funzionale anche a non avere troppi difetti da inquadratura instabile. E da questo punto di vista, la GZ-R10 non è il meglio sul mercato: il 40mm equivalente va stretto non solo per le soggettive sportive ma anche per alcuni usi domestici, dove un grandangolo più ampio fa sempre comodo.

Altra cosa interessante è poi la batteria: la sensazione è che questa GZ-R10 non si scarichi mai. Con un utilizzo frequente, seppur moderato, la carica è durata per tutta una vacanza estiva. Praticamente ci si dimentica di caricarla e questa è una bella sicurezza per non perdere l'attimo fuggente. Tanto che nella confezione c'è anche un alimentatore esterno da 5V, che però nell'utilizzo normale se ne sta tranquillo a casa: inutile portare in viaggio due alimentatori USB, oltre a quello dello smartphone o del tablet.

JVC GZ-R10SEU

UNA CAMPIONESSA DI RAPPORTO QUALITÀ-PREZZO

299,00 €

Le videocamere non sono morte e questa JVC GZ-R10 lo dimostra. Magari sono diventate più disimpegnate e versatili, come questo piccolo apparecchio che ci sta un po' dappertutto, riprende in qualsiasi condizione, non richiede particolari attenzioni, ha una batteria che ci si dimentica di caricare e ha un zoom che uno smartphone si sogna e probabilmente non avrà mai. Ma tutto ciò, con qualità di immagine buona in risoluzione Full HD, richiede una spesa di un terzo rispetto a uno smartphone top di gamma: chi prova anche un vago e occasionale piacere a catturare i propri ricordi in video, non dovrebbe farsela scappare. Lo smartphone non è sempre la soluzione: anche perché, a lui, la batteria finisce presto.

8.4	Qualità	Longevità	Design	Semplicità	D-Factor	Prezzo
	8	9	6	9	7	10

COSA CI PIACE
- Prestazioni molto buone
- Zoom ottico potentissimo
- Estrema durata della batteria

COSA NON CI PIACE
- Ergonomia scarsa nelle riprese subacquee
- Vetro frontale crea riflessi se si inquadrano forti luci
- Lo zoom dinamico non convince

Qualità di immagine Full HD ma non quello degli smartphone

La GZ-R10 riprende in risoluzione Full HD pacchettizzata in un formato AVCHD; alla massima qualità lo stream è un MP4 a un generoso bitrate di 24 mbit/sec. Il sensore non è gigantesco, anzi (1/5,8"), ma la resa è buona grazie alla tecnologia utilizzata (CMOS retroilluminato). Certo, un occhio attento scorge un bel po' di post-processing per la riduzione del ru-

SEGUE A PAGINA 28 ▶▶▸

TEST

JVC GZ-R10

SEGUE DA PAGINA 27 ►►‣

more, soprattutto sulle scene scure; ma nulla a che vedere con i disastri di alcuni smartphone che pretenderebbero di riprendere addirittura in 4K, salvo applicare filtri digitali che danno un risultato finale che ha una risoluzione reale ben sotto il Full HD. Questo camcorder ha una vocazione "automatica": malgrado ci sia la possibilità di gestire dei parametri manuali, non è certo agendo sullo schermo touch screen che si possono attivare in maniera ergonomica; peraltro, proprio per garantire l'impermeabilizzazione dell'apparecchio, i tasti sono pochi: start/stop della registrazione e il bilanciere dello zoom. Gli automatismi, per fortuna, funzionano abbastanza bene, l'esposizione è buona, in alcuni casi leggermente tendente al chiaro, con buoni tempi di reazione alle mutazioni delle condizioni di illuminazione o dell'inquadratura. Si tratta in tutti i casi di immagini che rendono godibilissima la visione su TV Full HD, sia nelle inquadrature fisse che nelle panoramiche anche veloci. Lo zoom, come detto, è un grande punto di forza, ma solo finché si mantiene nell'ambito dell'escursione ottica della lente; lo zoom digitale estende(rebbe) la gittata dello zoom da 40x addirittura fino a 100x, ma non è proprio il caso di attivarne la funzione da menù, sia perché non si tratta di un vero e proprio zoom, sia perché la qualità di immagine degrada velocemente. Ma anche disattivando lo zoom digitale, resta in funzione un ulteriore processing digitale chiamato "zoom dinamico" che, a fine corsa dello zoom, interviene ingrandendo l'immagine fino a un 60x ma degradandola in maniera troppo aggressiva per i nostri gusti. È bene quindi che l'utente attento non arrivi mai a fine corsa dello zoom, per evitare un degrado dell'immagine che non è così visibile sul piccolo display del camcorder, ma che poi sarebbe ben evidente nella visione su grande schermo.

Restando sempre in ambito ottica, da lodare invece la capacità di riprendere in macro a distanze focali tanto ridotte da arrivare quasi a contatto con il vetro frontale: è possibile realizzare riprese video di dettagli super-ravvicinati, dove gli unici problemi restano l'ovvia

profondità di campo ridotta e la quasi impossibilità di illuminare correttamente il soggetto, visto che praticamente ci si sta addosso con la videocamera stessa.

Riprendere sott'acqua Facile ed efficace, ma non ergonomico

Una delle vocazioni principali di questo apparecchio è quella delle riprese subacquee; non certo l'unico utilizzo, visto che si comporta bene anche come videocamera convenzionale. Ma non c'è dubbio che uno degli utilizzi più divertenti sia quello in mare o in piscina, a partire dalla faccia attonita degli altri bagnanti che pensano a una fatale distrazione di un operatore troppo preso dall'azione ripresa. La GZ-R10 si comporta perfettamente sott'acqua: il microfono, seppur ovattato, continua a funzionare; l'esposizione è sempre buona; il touch screen ha un sistema di autorilevazione dell'immersione e si disattiva in modo da non "impazzire" con l'acqua. Quello che però manca completamente è la possibilità di un'impugnatura vagamente ergonomica mentre si nuota: se si impugna l'apparecchio infilando la mano nell'apposita strip, si finirebbe per inquadrare sempre il fondale. Diventa quindi necessario prendere l'apparecchio tra le dita (pollice sopra e quattro dita sotto), una presa tutt'altro che sicura e stabile. Per ovviare a questo problema si sarebbe dovuto prevedere una doppia posizione della strip, con la possibilità di ruotarla di 90°. Detto questo, la resa delle immagini è molto buona; anche le riprese a pelo d'acqua sono molto belle, dato che il vetro di protezione, evidentemente trattato, una volta riemerso si "lava" velocemente dall'acqua e lascia velocemente spazio a riprese nitide in aria. Anche il microfono è congegnato in modo tale che il vano prospiciente la capsula si svuoti velocemente dall'acqua alla riemersione: in pochi secondi l'audio torna brillante. In tutti i nostri test, l'impermeabilità dell'apparecchio è stata sempre perfettamente garantita. Ovviamente, dopo l'utilizzo in mare, è buona norma passare l'apparecchio in abbondante acqua dolce: è questa l'unica cautela da tenere. Nei ripetuti utilizzi da parte nostra, non ci sono mai stati problemi ne degradamenti delle meccaniche, salvo forse un leggero indurimento della cerniera dello sportello, ma nulla che possa ritenersi "patologico".

Qualche dettaglio da sistemare

Un paio di cosette sarebbero da riprogettare meglio. Quella che ci è parsa sbagliata è la modalità di accensione: l'unico modo per accendere la GZ-R10 è aprire lo sportello del display; questo significa anche che chiudendo lo sportello, l'apparecchio si spegne. Questo vuol dire che ovviamente non è possibile riprendere a sportello chiuso, cosa che invece potrebbe essere utile per inquadrature fisse da treppiede o semplicemente sott'acqua: il display aperto è tutt'altro che "idrodinamico" e se ne rischia la chiusura accidentale, con conseguente spegnimento improvviso dell'apparecchio.

L'altro aspetto discutibile è il vetro di impermeabilizzazione dell'ottica: troppo lontano dall'obiettivo e troppo vulnerabile alla creazione di riflessi molesti in caso di intense sorgente luminose in quadro. Il problema si manifesta ovviamente fuori dall'acqua, nelle riprese convenzionali, soprattutto in presenza di sorgenti elettriche di luce. Le nostre riprese di esempio sono eloquenti da questo punto di vista.

LG G3

IL PIÙ SEMPLICE
IL PIÙ SMART

Now It's All Possible

Cosa c'è di meglio di LG G2, eletto migliore smartphone del 2013*?
La sua sorprendente evoluzione.

Nuovo LG G3. Il più semplice, il più smart.

*LG G2 vincitore del premio Best Phone 2013 di Cellulare Magazine.

QuadHD Beyond Full HD | OIS+ LASER AF | Batteria Alta Capacità 3.000mAh | Metallic Skin

LG Life's Good

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

LG Life's Good

TEST Tra i punti di forza, la presenza di numerose uscite, la sezione audio e un'esperienza di ascolto di altissimo livello

Panasonic BDT700, il Blu-ray per appassionati

Ha ancora senso un lettore Blu-ray da ben 599 euro? Sì, se ha i contenuti tecnici audio e video di questo Panasonic

di Roberto FAGGIANO

Gli utenti interessati a un lettore Blu-ray Disc di alta gamma ormai sono pochissimi, più che altro appassionati di audio e video che cercano un lettore universale per i propri supporti fisici. Proprio a loro si rivolge Panasonic con il BDT700, un vero top di gamma con certificazione THX e i migliori circuiti audio e video disponibili. Troviamo, infatti, una completa sezione di elaborazione video con upscaler 4K e un circuito audio con convertitori D/A a 192 kHz/32 bit con uscite analogiche. Il prezzo di listino, molto elevato in assoluto, diventa più interessante se lo andiamo a confrontare con i leader di questa piccola fetta di mercato, cioè gli Oppo. Il BDT700, però, non è un lettore del tutto universale, visto che non può riprodurre i SACD e nemmeno i DVD Audio, un vecchio cavallo di battaglia di Panasonic, ma a quanto pare ormai abbandonato anche dai suoi genitori.

Design semplice ma elegante

L'estetica è molto semplice e lineare, soprattutto perché l'intero frontale è in effetti nascosto da uno sportello ribaltabile, con una sola finestra per far vedere il sottostante display. Una volta aperto lo sportello, la finitura diventa sin troppo spartana, lasciando libero accesso al cassetto porta dischi, alla presa USB e a uno slot per card di memoria SDXC (utilizzabile per foto e video AVCHD o come memoria del BD Live); sul lato superiore ci sono poi i controlli diretti per la meccanica di lettura. Il telecomando in dotazione è praticamente lo stesso degli altri lettori Panasonic più economici, con una finitura assai modesta in plastica nera e poco adatta a un apparecchio di alta fascia; unico "lusso" concesso è la retroilluminazione attivabile dall'apposito tasto. Per fortuna dal punto di vista ergonomico non ci si può lamentare, con funzioni intuitive e zone di lavoro di buona logica; i comandi per il TV però sono adatti solo per modelli della stessa Panasonic.

Sotto lo sportellino frontale troviamo uno slot per le schede di memoria SDXC e una porta USB. La scheda SD permette di riprodurre foto e video ma funziona anche da memoria per le funzionalità BD Live dello standard Blu-ray Disc video.

Panasonic DMP-BDT700EG

UN LETTORE BLU-RAY DISC D'ALTRI TEMPI

599,00 €

Questo lettore si è comportato davvero bene alla prova dei fatti, soddisfando le aspettative sia dal punto di vista delle immagini sia dell'ascolto. Il prezzo di listino è alto in assoluto, ma se guardiamo il costo dei veri concorrenti, può diventare perfino conveniente. Alcuni aspetti come finitura e prestazioni multimediali sono migliorabili, ma sono dettagli che si possono perdonare. Ideale per chi non rinuncerà mai ai suoi dischi audio e video.

8.4	Qualità	Longevità	Design	Semplicità	D-Factor	Prezzo
	9	8	7	8	9	8

COSA CI PIACE	COSA NON CI PIACE
Prestazioni stereo	Prezzo elevato
Buon upscaling 4K	Non è un vero lettore universale
Uscita HDMI audio dedicata	Costruzione "ordinaria"

I collegamenti: visioni d'altri tempi

I lettori Blu-ray Disc più recenti ormai presentano solo un'uscita HDMI e nulla di più, per risparmiare è stata eliminata generalmente perfino l'uscita audio digitale. Qui, invece, ci sono tutte le uscite che si possono desiderare. Per il segnale audio/video ci sono due uscite HDMI, la principale definita "Main" e la secondaria chiamata "Sub" per collegare amplificatori Home Theater non compatibili con segnali 3D e 4K, che bloccherebbero quindi il flusso verso il TV. Per questo utilizzo è disponibile un apposito settaggio dal menù, in modo da eliminare il flusso video, non utilizzato in questo caso, e lasciare via libera al solo segnale audio in alta risoluzione. Poi ci sono la presa Ethernet se non si vuole usare il Wi-Fi integrato e le uscite digitali coassiale e ottica. Infine, il pezzo forte: le rarissime uscite audio analogiche disponibili fino al 7.1. Dalle uscite audio si può prelevare direttamente il segnale stereo o il multicanale già decodificato, soluzione ideale per chi ha un vecchio ma prestigioso amplificatore multicanale, uno di quelli che ancora non prevedevano l'ingresso HDMI. In dotazione troviamo un cavo HDMI ad alta qualità per collegare TV 4K, ottimizzato per i 18 Gbit/s necessari all'HDMI 2.0.

Multimediale ma le app non convincono

Le prestazioni come riproduttore di file audio e video archiviati su server o su chiavette USB sono degne di nota. L'ingresso USB è di tipo 2.0 ed è compatibile con formattazioni FAT16 e 32 oltre all'NTFS; per gli Hard Disk sono accettati i FAT32 e i NTFS. La doppia compatibilità DLNA come client e renderer è un buon inizio, poi troviamo il Miracast per portare sul grande schermo il display degli smartphone compatibili. Per quanto riguarda i file multimediali è lunga la lista di formati compatibili: MKV, DivX, AVCHD, MP4, MPEG PS e TS per il video; JPEG per le immagini; MP3, FLAC, WAV, AAC, WMA per l'audio. Forse manca ancora qualcosa per gli utenti più smaliziati ma i fondamentali ci sono.

Sul fronte Smart TV, invece, siamo sul consueto standard Panasonic: le applicazioni compaiono esattamente come sui TV della stessa marca. Dalla schermata principale si passano in rassegna piuttosto lentamente le diverse pagine. Tra l'altro quelle precaricate sono pochissime mentre quelle disponibili nella parte "shop" sono moltissime e vanno caricate una ad una previa registrazione al servizio. Comunque quelle realmente interessanti per il pubblico italiano sono davvero poche:

SEGUE A PAGINA 31 ▶▶▸

TEST

Panasonic DMP-BDT700

SEGUE DA PAGINA 30 ►►►

possiamo citare Chili per i video on-demand e qualche sito di trailer cinematografici. Disponibile anche la navigazione web, ma inserire gli indirizzi senza una vera tastiera è un'esperienza snervante.

Costruzione ordinaria e senza (belle) sorprese

Nonostante lo status di top di gamma, la certificazione THX e una proposizione come prodotto per gli appassionati che tengono molto alla qualità audio e video, una volta rimosso il pannello principale ci troviamo in realtà di fronte a un lettore di impostazione ordinaria e senza molte soluzioni "raffinate". Il lettore è costituito essenzialmente da tre schede principali: alimentazione, scheda madre e scheda degli stadi analogici. Ci sono altre tre piccole schede minori dedicate rispettivamente ai tasti a sfioramento, al display frontale e alla connettività Wi-Fi (con piccola antenna esterna). La buona notizia è che il cablaggio è praticamente inesistente e costituito più che altro dal cavetto che collega la scheda Wi-Fi, quello di alimentazione del drive Blu-ray Disc e relativo SATA, e un ulteriore cavo per i tasti frontali. Alimentazione e segnale audio utilizzano dei connettori a pettine. Soprattutto quello audio ci lascia un po' perplessi, non sembra particolarmente "audiophile".

Tutti i componenti della scheda principale sono rivolti verso il basso, anche perché il processore principale Uniphier di Panasonic scarica il calore tramite pasta termica sul telaio. La sezione audio, che è possibile vedere nell'angolo in basso a destra della scheda madre, è costituita da una batteria di due DAC Burr Brown PCM5102A e tre PCM5101A. In entrambi i casi si tratta di DAC stereo a 32 bit e in grado di accettare segnali fino a 384 KHz. I due PCM5102A sono dedicati alle uscite stereo analogiche e offrono un dato di targa di SNR pari a 112 dB con una THD di -93 dB. Gli altri tre PCM5101A sono invece destinati alle restanti uscite multicanale con prestazioni leggermente inferiori, con un SNR di 106 dB e una distorsione THD di -92 dB. La scheda di alimentazione è pulita e ordinata, ma non è nemmeno nulla di particolarmente sofisticato, un alimentatore di tipo switching e senza particolari schermature dal resto dei componenti. Il drive ottico infine è sempre firmato Panasonic e ha sigla VXY2214, unità di cui non siamo riusciti a trovare ulteriori informazioni.

Controlli video su misura e buon upscaling

Il lettore Panasonic offre interessanti impostazioni video soprattutto per quanto riguarda il miglioramento delle immagini, con dei controlli che permettono di personalizzare l'intervento dell'upscaler fino a 4K. Innanzitutto l'uscita Ultra HD può essere impostata solo in modalità automatica e non può essere "forzata" in caso di problemi di compatibilità: l'apposita voce può, infatti, essere configurata unicamente solo su "auto" oppure "off". L'utente può inoltre selezionare quale spazio colore utilizzare in uscita, con possibilità di scelta anche tra YCbCr 4:2:2 o 4:4:4, quest'ultima pensata soprattutto per i TV Panasonic che offrono la modalità di ingresso Pure Direct che mantiene l'upscaling delle componenti cromatiche effettuato dal lettore. Il Panasonic BDT700 integra l'ultima versione del Direct Chroma Upconversion, algoritmo di ricostruzione delle componenti cromatiche del segnale component su cui Panasonic lavora da molto tempo e che per l'occasione è stato migliorato per lavorare anche sull'uscita 4K. Le opzioni più interessanti sono disponibili nel menù immagine durante la riproduzione (a cui si accede tramite il tasto "Picture Settings" del telecomando). Qui è possibile regolare diversi filtri: nitidezza, riduzione del rumore, principali parametri di immagine e un curioso "limite larghezza banda". Il controllo sulla regolazione della nitidezza, in particolare, interviene su quattro parametri diversi: luma alta frequenza, luma frequenze intermedie, croma e bordi.

Abbiamo avuto modo di confrontare l'upscaling effettuato dal lettore Blu-ray Disc con quello integrato nel nuovo TV top di gamma AX900 e abbiamo così potuto apprezzare come con questi controlli sia possibile migliorare ulteriormente il livello di dettaglio nell'upscaling dei contenuti in alta definizione. Anche il filtro di riduzione del rumore è abbastanza strutturato e consente di intervenire su rumore "mosaico", rumore generico e aloni sui contorni principali dell'immagine. Il lettore consente di creare due impostazioni di immagine personalizzate, a cui si aggiunge un ulteriore banco con le impostazioni standard (non modificabili).

Per quanto riguarda le impostazioni di immagine "classiche" il lettore consente di regolare contrasto, luminosità, gamma alte luci, gamma basse luci, saturazione e un parametro denominato "sfumatura" in italiano e che in realtà si riferisce alla tinta. Non è l'unico esempio di traduzione infelice purtroppo nel menù a schermo e spesso occorre ricorrere al manuale in inglese per avere un'idea di cosa significhino davvero alcune voci.

Tornando alle regolazioni video, non

possiamo parlare di un vero e proprio processore video versatile, ma abbiamo potuto apprezzare il buon lavoro dello scaler che ci è parso superiore a quello integrato negli ultimi TV Panasonic, anche se occorre non esagerare troppo con il controllo sulla nitidezza, pena il rischio di un'enfatizzazione eccessiva dei contorni.

È anche un processore audio

Uno dei punti di forza di questo lettore è la sezione audio, con uscite analogiche 7.1, decodifica di tutte le più recenti versioni di Dolby Digital e DTS lossless nonché una lunga serie di effetti audio che già da tempo troviamo sui migliori lettori Panasonic. Non sfruttare questa sezione sarebbe uno spreco di denaro e tecnologia. La sezione "Sound Effect" permette di impostare diverse curve di equalizzazione e di effettuare un sovra campionamento fino ai 192 kHz/32bit consentiti dai convertitori utilizzati. Gli effetti sono chiamati Digital Tube Sound per richiamare il suono morbido prodotto dalle valvole, sono in tutto sei e caratterizzati da definizioni che dicono tutto e nulla, oltretutto piuttosto difficili da cogliere anche a un ascolto molto attento. Inoltre, andrebbero regolate in base al tipo di musica da riprodurre, cambiando ogni volta le impostazioni, una pratica disdicevole per chi vuole ascoltare buona musica e non i circuiti dell'apparecchio. Poi ci sono tre posizioni Re-Mastered adatte ai diversi generi musicali, utili soprattutto con musica compressa MP3.

L'ascolto: stereo per intenditori

Per fortuna il BDT700 suona benissimo anche (o meglio, soprattutto) escludendo ogni tipo di modifica elettronica: basta premere il tasto High Clarity Sound per bypassare ogni circuito accessorio e spegnere il display. Ascoltando musica FLAC a 192 kHz non si sente più la mancanza della compatibilità con i SACD perché i risultati all'ascolto sono eccellenti: la musica giunge con il massimo dettaglio, ma senza enfasi sugli acuti e con una tridimensionalità che ha poco da invidiare a semplici lettori audio ben più costosi di questo Panasonic. Nessuna preferenza per un genere musicale, se non per i dischi meglio registrati e per i file FLAC di migliore qualità. Abbastanza silenziosa la meccanica, favorita anche dall'isolamento generato dallo sportello frontale. Ma il comportamento è ottimo anche con i normali CD, facendo elevare il rapporto qualità/prezzo di questo apparecchio: con 600 euro potete acquistare un buon lettore CD, magari con l'ingresso USB, ma nulla di più. E sfatando il luogo comune che un lettore universale non suonerà mai come un componente audio puro. Per il multicanale Panasonic ha scelto di utilizzare convertitori di qualità leggermente inferiore ma all'ascolto non si colgono differenze degne di nota.

LG Life's Good

DDAY.it MAGAZINE
n.102 / 14
15 DICEMBRE 2014

LG Life's Good

TEST L'utilizzo di un solo prodotto per gestire linea telefonica fissa e connessione Internet giustifica in parte il prezzo di 289 euro

AVM Fritz!Box 7490: modem, router e centralino

Un modem/router che funziona anche come centralino telefonico. Soluzione completa per la gestione della rete domestica

di Paolo CENTOFANTI

AVM è un'azienda tedesca specializzata in apparati di rete, che si distingue per una gamma di prodotti di connettività capaci di emergere dal mucchio dei soliti modem router. I prodotti FRITZ! si presentano come una soluzione completa non solo per la connettività Internet ADSL e LAN per la casa, ma anche per la telefonia, condensando in un unico prodotto un vero e proprio centralino che combina fonia VoIP e DECT, qualcosa che i marchi più diffusi di modem e router non fanno. Per farci un'idea del sistema FRITZ! AVM ci ha fornito l'ultimo modem/router, il FRITZ!Box 7490, dotato di porte di rete gigabit Ethernet e di connettività Wi-Fi 802.11ac, al momento il massimo che possiamo avere in termini di prestazioni per la nostra rete casalinga. Oltre ad essere dotato di una lunga serie di funzionalità anche di stampo multimediale, il FRITZ!Box ha soprattutto una caratteristica rispetto ai modem/router tradizionali, cioè quella di fare anche da base DECT per associare fino a 6 telefoni per sfruttare anche la linea voce, permettendo così di collegare alla linea telefonica un solo dispositivo sia per la telefonia che per Internet. Ma AVM utilizza il DECT anche per una serie di accessori come delle prese di corrente comandate in Wireless, mentre una serie di app trasformano anche gli smartphone Android e iOS in telefoni DECT per utilizzare la linea di casa.

L'abito non fa il monaco

Il router FRITZ!Box ha un design che definire originale è poco. Sembra quasi un apparecchio uscito dagli anni '80 e invece è un dispositivo aggiornato agli standard di connettività più recenti. Per colori e forma ricorda alcuni giocattoli di una volta di Ufo Robot, ma sinceramente è davvero bruttino. Ciò che importa, come si diceva, è il contenuto tecnologico. Sul retro troviamo un'ampia rosa di porte, visto che oltre all'ingresso per la linea telefonica e al classico switch 4 porte, in questo caso di tipo gigabit Ethernet, ci sono 3 porte per altrettanti telefoni fissi (due analogici e uno ISDN, utilizzabile anche con centralini), e una porta USB 3.0 per il collegamento di hard disk o chiavette USB per la funzionalità di NAS, oppure ancora chiavette 3G.
Manca una porta WAN dedicata per l'utilizzo del FRITZ!Box come semplice router, visto che per questo tipo di configurazione occorre collegare il modem o altro apparato a una delle quattro porte Ethernet, riducendo così lo switch a tre porte disponibili. Sul lato del router troviamo, infine, una seconda porta USB 3.0. Le antenne non sono esterne ma sono integrate e ben visibili come delle piccole "pinne" sul dorso del router. Sul frontale troviamo 5 grossi LED che indicano lo stato di funzionamento del sistema e delle linee dati e voce. In dotazione troviamo un kit composto da cavo e adattatori per le diverse possibilità di collegamento alla rete fissa, la maggior parte delle quali presuppongono la disponibilità di uno splitter voce/ADSL. Per quanto riguarda il modem, oltre a linee ADSL2+, supporta potenzialmente anche la tecnologia VDSL tipicamente utilizzata in caso di fibra FTTCab. FRITZ!Box è, inoltre, già pienamente compatibile con IPv6.

Parola d'ordine: flessibilità

AVM ha dato un nome alla piattaforma software che gira sui propri modem/router, il FRITZ!OS, giunto ormai alla versione 6.20. Essenzialmente il software copre tre aree principali: la connettività Internet/LAN, la telefonia fissa, VoIP e DECT, e infine la funzionalità di NAS multimediale.
Per questo motivo l'interfaccia web con cui si configura e si accede alle varie impostazioni e funzioni del FRITZ!Box è più articolata del solito, visto che troviamo tante sezioni dedicate alle impostazioni della telefonia. Dall'interfaccia web possiamo, infatti, gestire il registro delle chiamate in ingresso e in uscita, configurare e utilizzare la segreteria telefonica, gestire il FAX integrato, musica di attesa, deviazione chiamate, configurare dei numeri locali per i propri cordless, ecc. L'elenco di funzionalità di telefonia è davvero lungo e il FRITZ!Box può fare da completo centralino ed essere utilizzato anche con servizi VoIP. Interessante la possibilità di sincronizzare la rubrica di Gmail, che consente così di importare tutti i propri contatti sul centralino e nel caso di utilizzo di FRITZ!Fon di averli direttamente sui cordless collegati.
Va da sé che con tutte queste opzioni il menù è piuttosto complesso e senza il manuale di installazione a portata di mano è facile perdere un po' il filo soprattutto per quanto riguarda le impostazioni della linea telefonica, ma anche configurare il NAS ad esempio è un po' macchinoso, visto che occorre saltare un po' da un menù all'altro per configurare i permessi per l'accesso ai dischi messi in condivisione sulla propria rete per i vari utenti.

La schermata principale dell'interfaccia web di FRITZ!OS.

Il menù è un po' dispersivo. La configurazione delle funzioni NAS, ad esempio, è sparpagliata in diverse sezioni del menù: memoria da una parte, servizi dall'altra e permessi di accesso ancora in un altro menù.

SEGUE A PAGINA 33 ▶▶▸

TEST

AVM Fritz!Box 7490

SEGUE DA PAGINA 32 ►►►

La schermata che fa da sommario per tutte le impostazioni principali.

AVM, forse in parte conscia di ciò, ha realizzato una pagina apposita che raccoglie tutte le procedure di configurazione ed è chiamata "Assistenti". Alcune voci sono raggiungibili solo da questo punto, ma la sezione forse meritava uno stile grafico che la rendesse immediatamente ben riconoscibile.

Un aspetto peculiare del FRITZ!OS è quello dedicato al risparmio energetico. Il router è configurabile in modo tale da utilizzare unicamente le risorse che servono: ad esempio è possibile decidere se utilizzare lo switch in modalità Gigabit o no, o ancora se le porte USB devono essere 2.0 o 3.0. Questo tipo di impostazioni ha un impatto sul consumo energetico del dispositivo che viene ben segnalato da un apposito indice, nella pagina che descrive lo status del FRITZ!Box.

L'impostazione che interesserà probabilmente di più è quella che permette di impostare un orario di funzionamento per la rete wireless in modo molto flessibile, ora per ora con anche più fasce orarie nel corso della giornata: basta "dipingere" di azzurro il calendario settimanale nell'interfaccia per stabilire quando la rete Wi-Fi deve essere attiva. Non male. Sempre a livello di impostazioni Wi-Fi è possibile regolare manualmente la potenza del segnale e l'interfaccia web è completa di un monitor delle interferenze che, specie sulla banda dei 2,4 GHz, aiuta a trovare il canale migliore, anche se resta la possibilità di lasciare al router la scelta della configurazione ottimale.

FRITZ!Box è un prodotto versatile, anche se non può sostituire completamente un vero NAS. Innanzitutto la condivisione dei file per le memorie collegate avviene solo come condivisione Windows (Samba) o FTP e non è possibile configurare altri servizi, a parte l'accesso via browser. Non c'è una funzione di backup integrata per il salvataggio sui dischi collegati di dati da altri PC in rete e anche il Media Server (essenzialmente UPnP/DLNA) non è molto configurabile pur essendo dotato di un paio di funzioni interessanti. È possibile utilizzare il server multimediale per dare accesso alla musica memorizzata su Google Play Music, o dare accesso via DLNA a radio in streaming.

Buona affidabilità, ma la velocità rimane un miraggio

Abbiamo utilizzato il FRITZ!Box come router Wi-Fi principale nella nostra redazione per un lungo periodo, durante il quale non abbiamo mai assistito a rallentamenti o blocchi che necessitassero di un riavvio del dispositivo. Di fatto l'unica volta che abbiamo dovuto riavviare il router è stato quando è uscito l'ultimo aggiornamento del firmware. Anche la connettività Wi-Fi ci è parsa piuttosto affidabile sia a 5 GHz che in quella molto più affollata dei 2,4 GHz. Quello che non ci ha del tutto convinto è il vantaggio offerto dalla connettività 802.11ac. Premesso che il nostro ambiente di lavoro è affollato sia di reti wireless vicine (soprattutto a 2,4 GHz) che di dispositivi Wi-Fi connessi al router, in modalità 802.11ac abbiamo riscontrato prestazioni interessanti, ma molto lontane dai 1300 Mbit/s promessi. Per testare la velocità massima disponibile abbiamo collegato allo switch gigabit un PC con il quale abbiamo condiviso delle cartelle, sulle quali abbiamo effettuato dei test con diversi dispositivi: tablet, portatili e un PC fisso con la dongle FRITZ!WLAN Stick AC della stessa AVM, sempre a pochi metri dal router e senza ostacoli.

Con l'iMac 27" Retina, abbiamo raggiunto la più alta velocità di trasferimento dati, con una media di 160 Mbit/s sia in lettura che in scrittura. Passando a un MacBook Air, sempre con scheda Wi-Fi 802.11ac, abbiamo ottenuto velocità leggermente inferiori, in media circa 130 Mbit/s. Si tratta di velocità paragonabili a una connessione cablata Ethernet, anzi di poco superiori, ma chiaramente non di livello gigabit. Anche perché con trasferimenti simultanei sulla rete le prestazioni scendono considerevolmente e la somma non arriva mai ai 1300 Mbit/s promessi (siamo più dalle parti dei 200 Mbit/s secondo i nostri test). Le prestazioni sono sensibilmente inferiori quando si utilizza invece un disco fisso collegato direttamente alle porte USB del FRITZ!Box. Anche utilizzando un disco USB 3.0, specie se formattato NTFS (scelta obbligata se si vogliono memorizzare file di grande formato), la navigazione tra le cartelle diventa molto più lenta e soprattutto la velocità di trasferimento dei file scende in media a circa 6 MByte/s, segno che il processore del router diventa il collo di bottiglia in questo caso.

Opzione interessante soprattutto per chi cerca l'integrazione con il DECT

FRITZ!Box ci è parso un prodotto interessante soprattutto per quanto riguarda l'integrazione con la fonia DECT e la possibilità di utilizzare un solo prodotto per gestire linea telefonica fissa e connessione Internet, caratteristica che ne giustifica in parte il prezzo di listino di 289 euro. Il router si è dimostrato un prodotto molto affidabile a livello di stabilità della rete Wi-Fi, anche se non abbiamo rilevato velocità da urlo, ma dobbiamo ancora trovare un router 802.11ac che mantenga davvero quello che promette. Resta il fatto che, se tutta la parte di telefonia tradizionale non interessa, è possibile dotarsi di modem/router 802.11ac e gigabit Ethernet decisamente più accessibili a livello di prezzo.